CREST inc.

アーマード・コア
EXTRA GARAGE VOL.2
ワールドクロニクル(下)

数百年前、まだ人類がこの星の隅々までを住処としていた頃。
地表は現在をしのぐ高度な文明に覆われていた。
しかし、惑星規模の災害とも大戦争とも伝えられる"大破壊"によって、
地上は壊滅してしまう。

生き残った人類は地下に巨大な都市レイヤードを作り上げ、移住することとなる。
地下世界レイヤードを管理するのは、人間ではなく管理者と呼ばれるAIであった。
管理者は直接人々の暮らしに介入することはほとんどなく、
人々は企業を中心とする新たな社会を作り出す。
すべての人の隣におり、
すべての人を見つめる管理者は新しい社会のなかでは、神のような存在であった。
その神の下、レイヤードでの生活は数百年続く。

だが数百年という時間は、管理者を少しずつ狂わせていく。
狂った管理者は管理すべき人に攻撃を仕掛け、そして人の手によって討たれた。
神を失った人間は企業の指導の下、自然環境の回復しつつあった地上へと復帰する。

地上の開拓は困難を伴うものだった。
しかし人類はレイヤードで蓄えた技術でそれを乗り越え、版図を広げていく。
やがて地上の開拓が落ち着きを見せた頃、
再び地上に繁栄しようとしていた人類を、大破壊にも似た不幸が襲う。
突如現われた謎の特攻兵器群による無差別攻撃で、
社会システムの根幹が破壊されるほどの混乱がもたらされたのだ。

そして現在。
特攻兵器による破壊の影響を色濃く残す世界は、
かつて企業であった小規模勢力による、物資を巡る争いに満ちている。

このデータは歴史を伝えるデータである。
何故レイヤードは滅びたのか、地上を焼いた兵器群は何物なのか、
本データが正しき知識を求める人の役に立ってくれれば幸いである。

アーマード・コア EXTRA GARAGE II

ワールドクロニクル（下）

目次　CONTENTS

本データ中の略号

MT（Muscle Tracer）

AC開発の母体となった機体。もとは汎用作業機械として開発されたが、後に戦闘用に転用された。現在ではACの汎用性に対して用途・局地毎に細分化され、特化した能力を持つ機体として開発されている。

AC（Armored Core）

強力なジェネレータを内装した基本シャーシであるコアに、さまざまなアタッチメントを接続。あらゆる状況へ能動的に対応できるコア構想（コアシステム）という規格により、MTは飛躍的に進化した。コア構想に基づき、さらに武装化された汎用兵器がAC、アーマード･コアである。

時代の流れ

世界史年表

数百年前

レイヤード建造

大破壊

レイヤード暦開始

レイヤード暦は管理者が、レイヤードでの生活の基準とするために作った暦である。しかし、レイヤード暦の1年は地球の運動を基にした1年の長さとは違い、1日の長さも24時間ではなかった。しかも、レイヤード暦は途中で何度も管理者によって1年の長さ、1日の長さが改定されている。これは管理者が人々から地上での生活リズム、時間感覚というものを奪い、地下での生活に順応させるための処置であったと考えられる。

地球歴

0000 管理者によって地上の一部の環境が、居住可能なレベルにまで回復しつつあることが確認される。管理者は来るべき地上復帰の日のために、以降レイヤード暦を地上の1年、1日の長さに合わせる。そしてレイヤード暦の名称を地球暦に改め、この年を0000年とした。

0153 汎用作業機械として最初のMT試作機XMT－01が開発される。開発はミラージュ社とクレスト社が中心となって設けた専用の研究機関が行なった。

0156 ミラージュ社、クレスト社の協力とフォーティファイド、クワイオ＝ラトリフ両博士の傑出した才能によって、最初の本格的汎用作業機械であるMT－01IKロールアウト。

0166 コアシステムという構想により、MTの開発に、強力なジェネレーターを内装したシャーシたる胴部の各部に設けられたターレットポイントを介して様々なアタッチメントを接続できる規格が採用される。この規格統一されたMTは汎用性の高さから兵器に転用され、コアシステムを内包し、完全武装化されたMTをACと呼ぶようになる。

0172 レイヤード内セクション20～25における環境制御システムが故障する。水質の悪化と空気の汚染、幾つかの爆発事故と火事により多くの市民が犠牲となる。セクション22に活動拠点を築いていたクレストは、この事故で大打撃を受けた。

地球歴

0186 管理者が隠していた地上の環境回復の情報が一般に流出し、地上を目指す組織ユニオンが誕生する。管理者の直属部隊とユニオンは、企業を巻き込んで衝突を繰り返す。

0187 管理者の武力行使は当初地上を目指すユニオンにのみ向いたものだったが、次第に無差別になっていく。狂った管理者を破壊して欲しいというユニオンの依頼を受けたレイヴンの手により管理者は破壊され、同時に地上への扉が開く。

0188 複数の企業によって、地上を開発するためのBrigade Projectが提唱される。

0194 Brigade Projectの進行中に、地上の調査を行なっていた部隊のうちひとつが全滅する。以降の調査で、侵入すると衛星砲の攻撃と無人の機体が襲ってくる地域が発見される。これらの地区には調査部隊を送ることがきず、未踏査地区、サイレントラインと呼ばれるようになる。

0203 レイヤード周辺から始まった地上の調査は最終段階を迎え、残すはサイレントラインのみとなる。サイレントラインへは衛星砲の砲撃をかわす腕を持ったレイヴンが調査に派遣される。

0204 サイレントライン中央のレイヤード跡に存在したAIをレイヴンが破壊。衛星砲と無人の機体による攻撃が停止する。

0259 ナービス領で新資源の発掘。豊富な資源を背景にナービス社は急成長を遂げる。

0260 ミラージュがナービス領の新資源調査を強行。ナービス領に軍事侵攻を始める。

0261 大量の特攻兵器群が突如世界中の都市を襲う。特攻兵器群は半年間に渡り破壊の限りを尽くして、発生と同じように唐突に消えてしまう。

特攻兵器により極度に消耗した企業体は、人類の統制力を維持するために連合して新しい世界の管理機構アライアンスを作る。

アライアンスに敵対し、レイヴンによる新しい秩序の構築を標榜するバーテックスの出現。

本データの発行。

年表について

大破壊の起こった年代については数百年前となっているが、これはレイヤード暦の長さが一定ではなく、正確に大破壊が何年前に起きたのかが明らかになっていないためである。管理者は人類を保護するために、人類がレイヤードでの生活に満足し、環境の破壊された地上復帰を願うことのないようにしたかったようだ。そのため、大破壊に関する記録は管理者の手によって少しずつ消去された。そしてレイヤードから人類が地上に復帰する頃には、大破壊が戦争だったのか、災害だったのかすら分からなくなっていた。ただ現代では、大破壊はおよそ300～400年前に起きたというところまで絞られている。

レイヤード

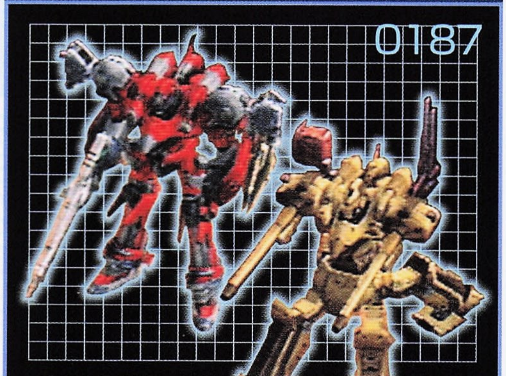
大破壊以前に建造された、地下積層都市。内部は60のセクションに区分されており、そのうち22のセクションは都市として機能している。AIが管理者として行政や環境制御システムを担っていたが、住民が管理者のことを意識することは稀であった。

Brigade Project

複数の企業によって提唱された地上を開発するためのプロジェクト。その内容は地上の調査と開拓の2段階からなり、そのふたつが平行して行なわれた。当初は企業同士の協力が約束されていたが、地上の開拓が進むなかで資源を巡って企業同士が対立するようになり、企業間協力の条項は有名無実となる。

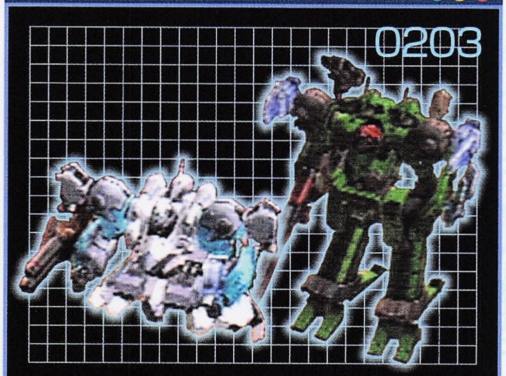
AC技術の進歩

■0187



0187年時はコア理論による統一規格の誕生から約20年経過しており、各種の技術が完成。ある意味停滞期に入り、新しい規格が求められていた。そんななか、イクシードオービットという敵を攻撃する機能を持つコアが登場し、ACの攻撃力を大幅に上昇させた。

■0203



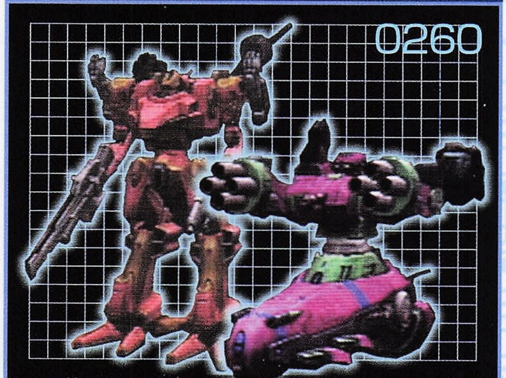
地上へと人類が進出し、ACの活躍も幅が広がっている。0187からの進歩として、地上の様々な地形に対応するために左腕武器が大幅に増えた。以前はブレードと投擲銃、シールドしかなかったが、それに加えてライフルやマシンガンなども開発されている。

■0259



ナービス紛争の時代のAC。この時代にACはコクピットに新技術が導入され、脳波コントロールが一部取り入れられた。この新技術ならば、幾つかの操作を素早く行なえる。ただしこれは古い操作法に習熟したレイヴンの反発を招き、導入は一部のACのみに留まる。

■0260



正体不明の組織によりアリーナが開催される。そこでは、すべてのACパーツ、弾薬、修理費が無料で提供された。そのため、従来のアリーナとは異なり、採算を度外視したACの構成が誕生することになる。そして数々の新戦術がこのアリーナで生まれた。

AC技術は、常にその時代の技術の最先端にある。そのため、その進歩を考える時には常に時代性というものを同時に考えなくてはならない。

例えば状況変化の少ないレイヤード内においては、コア構想によりMTからACが分化した後、ゆっくりとACの技術は進歩し、約20年を掛けて後々までの基本となるAC技術の基礎が形成された。

また、ナービス紛争のように戦争が起こると、兵器であるACの開発には大きな予算が回され、新しい技術が生まれるようになる。

このように、AC技術の進歩は時代と密接に関係している。これから先、このデータでは歴史を語るとともに、ACにも多く触れる。それはACが時代を読み解くために重要な役割を持つためである。

イクシードオービット

オーバードブーストの代わりにコアが持つ攻撃機能。コアから分離した砲塔が、自動的に敵の方向を向いて攻撃を仕掛ける。ミラージュが開発した新機能である。

新しいコクピット技術

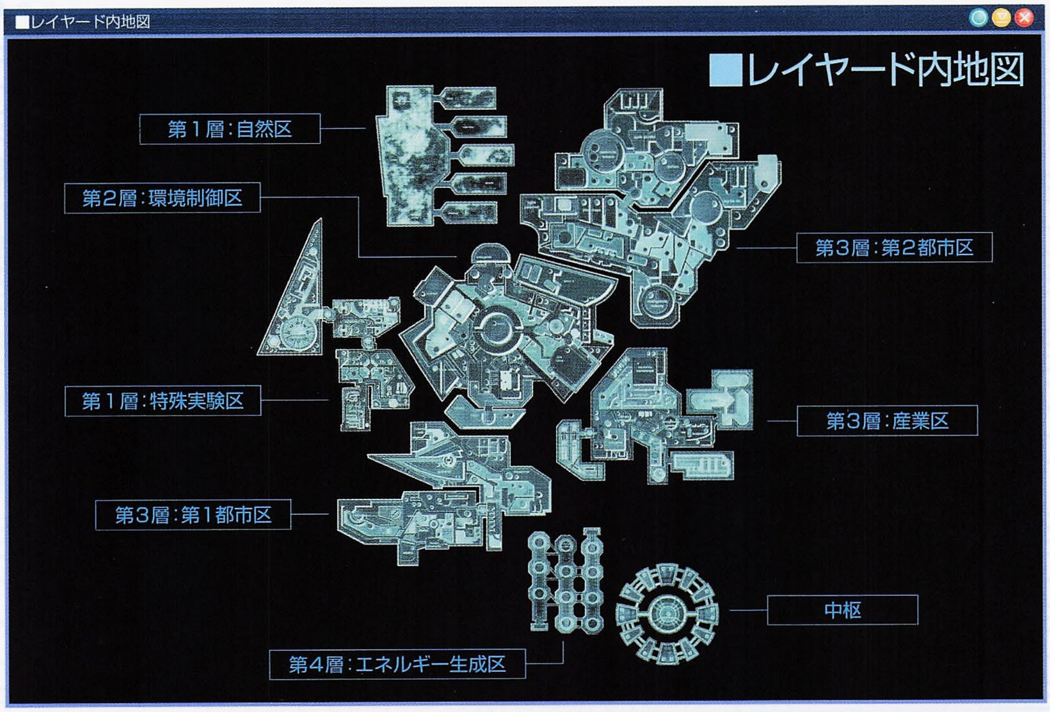
脳の一部でACの制御を肩代わりするという強化人間のみに対応していた技術を、通常の人間も使用できるように改造したもの。強化人間ほどの能力を引き出せる訳ではないが、幾つかの操作を素早く行なうことが可能になる。

左腕武器

0200年の前後、ACにひとつの革命が起こった。それまでブレードかシールドを握る腕とされていたACの左腕に、メインウェポンとなるようなライフルを構えたACが発表されたのである。これはACのFCS（Fire Control System：火器管制システム）の性能向上による進化であった。それまでのFCSはACの右腕・肩武器をコントロールするのが限界で、左腕武器にまではコントロールが及ばず、左腕には細かな照準調整が不要な銃器等が装備されることが常であった。しかし、FCSの技術進歩により左腕に持つ武器のコントロールが可能になり、それにともなってACの左腕にもライフル、マシンガンなど右腕と同様の銃器が握られることとなった。

目次
年表
レイヤードの歴史
地上復帰後の歴史
企業特集
旧世界兵器の謎
インタビュー

数世紀に渡り人類を保護したレイヤード。その成立から崩壊まで



大破壊により、人類はレイヤードに移り住んだ。そして数百年の後、レイヤードは崩壊、人類は地上へ帰還する。ここでは、レイヤードの歴史を振り返る。

協力：ジュリオ・ナッタ（MIU歴史学部教授）

1. 旧世界の崩壊

旧世界とは、大破壊以前に存在した文明、社会の名称である。旧世代ともいうが、どちらの単語も指すものは変わらない。旧世界は現在より遥かに高い技術力を持っていたという。しかしその頃の記録は一切残っておらず、旧世界の情報について何が正しいのか、現代に生きる我々が知る術は少ない。実のところ、多くの人間にとって近年までは旧世界の実在すら疑わしいことだった。

旧世界について確実に分かっていることは、旧世界が実在したとしても既に滅び去っていることぐらいだ。その実在を前提として話すと、旧世界が滅び去った原因は大破壊と呼ばれる事象によるという。この大破壊という事象についても、それが自然災害なのか、人為的な災害なのか、何ひとつ明確な解答は見つかっていない。

ただ最新の研究では旧世界は実在し、大破壊は大量破壊兵器を使用した世界規模の戦争ではないか、という予測が立てられている。まだ記憶に新しい、ナービスが発掘した旧世界の遺物が我々の社会に大打撃を与えた事件もこの予測を後押ししている。この兵器たちが我々の社会を破壊したように、旧世界も破壊されたのだろうか……。

ジュリオ・ナッタ略歴

0198年、開拓ラッシュに沸く資源開発地区に生を受ける。その後、新中央地区にあるコルムシティの大学に進学。大学在籍中にMIUの研究室と親交を持ち、MIUの大学院へと進む。大学院では旧世界の研究に没頭し、卒業と同時にMIUに就職。助手、助教授を経て0243年、歴史学部の教授に就任する。

レイヤード内地図

右に示したのはレイヤード内の地図である。広大なフロアが層状になり、配置されている。一般市民は50%以上の地域に立ち入りが禁止されていたが、レイヤード自体の面積が広大であったため、市民の居住空間の確保に関しては問題がなかった。

旧世界の遺物

ナービスが自社の領土で発掘し、企業がその所有権を争ってナービス紛争の原因となった。その正体は旧世界の特攻兵器だと言われている。結論が出ていないのは、紛争の途中で無数の特攻兵器が目覚め、動き出したからである。これらの特攻兵器は唐突に消え去るまで全世界で猛威を振るい、社会システムの根底を壊すほど大打撃を与えた。これを契機に企業の力は弱まるが、企業はアライアンスと呼ばれる連合を組織して何とか権力を保とうとしている。

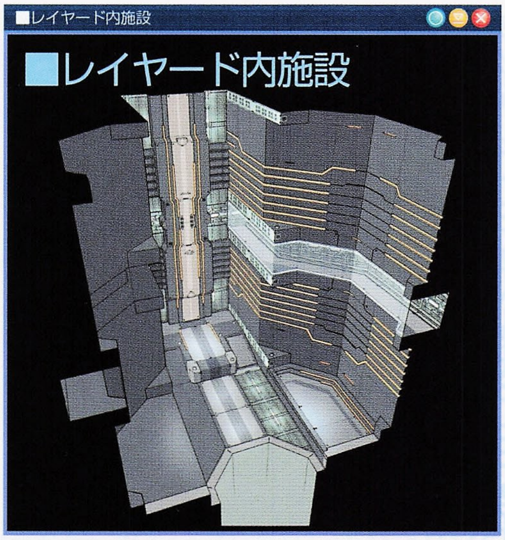
2. レイヤードと管理者の誕生

大破壊後の人類が住む地下積層都市、レイヤードを管理するAI（管理者）は、旧世界や大破壊に関する情報を秘匿した。そのため旧世界や大破壊に関する情報は現代には伝わっていない。

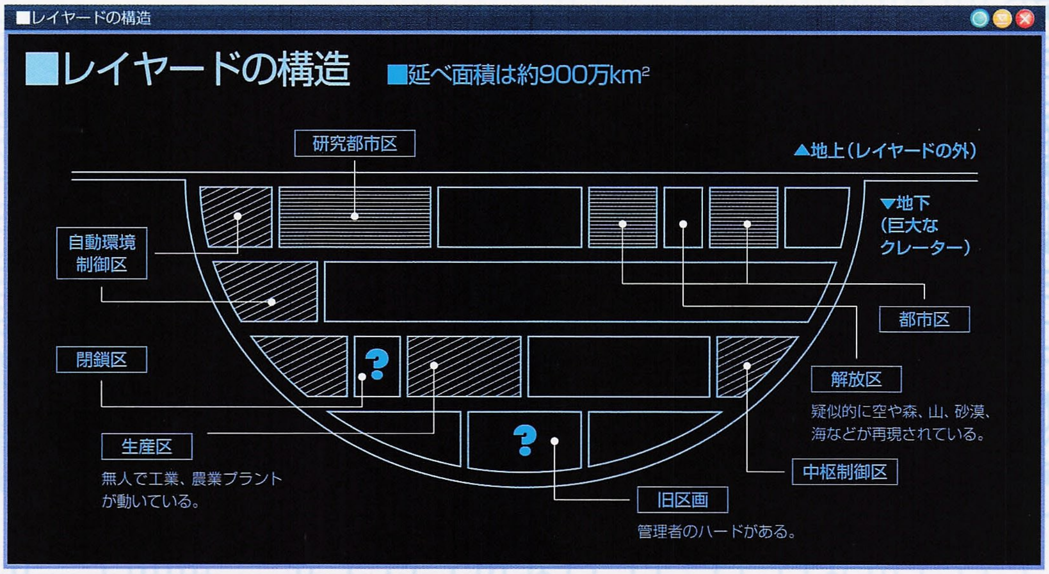
ただし、人類がレイヤードから再び地上へと帰還したいま、管理者の情報規制もなくなり旧世界についての研究もゆっくりと進んでいる。管理者が秘匿した旧世界に関する情報は伝わっていないが、地上には大破壊を免れ、数百年の風雨を耐えた旧世界の建造物が見つかることがある。考古学者たちはそういった旧世界の遺物を調べて、独自に過去を解き明かそうとしているのだ。

考古学者によると、レイヤードと管理者は大破壊以前の技術で作られていたという。つまりレイヤードは、大破壊を乗り切り人類を保護するために造られた方舟のようなものではないかと考えられている。その証拠にレイヤードの地表部分には、破壊された環境を浄化する機能が備わっていた。

そして絶滅しかけた人類を保護するために管理者が選んだ方法は、徹底的な情報の統制であったようだ。管理者はかつて人類が地上に住んでいたことをレイヤードに住む人類の世代が進むごとに曖昧にしていき、地上の浄化が完了するまで人類が地上復帰を望まないようにしたのである。



管理者はレイヤードでの社会秩序ができた後は、人々に抑圧されているという感情を与えないよう、自由に生活させた。ただしその自由は法律と、さらに法律を超えた幾つかの絶対的なルールに基づくものであった。管理者が定めるルールを破った者は、管理者の絶対的な力により制裁された。その内で最も重い罪は地上を目指すことである。この事実を見ても、管理者が人類をレイヤード内で発展させようとしていたことが伺える。



レイヤード内施設

レイヤード内はこのように、人間の出入りできる建物、通路、そして建物や通路を仕切る壁や柱からなっている。建物には現代と同じように住居、オフィス、商店などが居住区画、商業区画といった区画ごとに分かれて入っている。区画を集めたものが都市であり、レイヤードには22の都市が含まれていた。

管理者の戦力

全貌は不明だが、かなり大規模な戦力であり、圧倒的な能力の高さを誇るとされた。人類がレイヤードから地上へ復帰する直前には、企業間の抗争に介入していたことが判明している。

レイヤードの構造

レイヤードの構造を示す図。レイヤードはこのように4層構造になっており、それぞれの層のなかでさらに細かく上下左右に区切られている。都市区のように人間が行動する箇所と生産区、自動環境制御区のような都市機能を維持する区画は完全に分かれている。そのため、住民が閉ざされた空間で生活していることを意識することは少ない。

3. レイヤードでの生活

レイヤードの生活は、そこが地下世界であることを意識しなくてもよいようになっていた。それはひとえに環境制御技術の高さに起因する。レイヤード内は管理者によって環境が制御されており、建物の外の明るさや空気の成分など、ほとんどが大破壊以前の地上と同じように調整されていた。

さらにレイヤードは広大であり、端から端まで行くには交通機関を駆使しても、何日も掛かる。これも地下であることを意識せずにすむ要因のひとつであった。ただし、レイヤードの都市はほぼ均質であり、都市間を移動した意味がなかったため、実際にこの様なことをした人間はいなかっただろう。レイヤードにおける都市間の違いは、存在する企業の違いぐらいである。

レイヤードには実際には管理者という絶対的な支配者がいるのだが、管理者のスタンスはルールを破らない限り介入することはない、というものであった。そのため、実質的に権力を握っていたのは各都市に存在する巨大企業であった。

レイヤードには代表的な3つの企業があり、経済、司法をはじめ、管理者が有する以外のほとんどの権力はその3社が持っていた。レイヤード時代の権力を近年まで保持していた、ミラージュ、クレスト、キサラギの3社である。

各社は互いに持っている権力を奪い合い、時に実力行使に出ることも珍しくはなかった。これは一般市民にとっても周知の事実であったが、権力争いが一般市民の生活に直接関わることは稀だったため、問題とはしていなかったようだ。その理由として、企業の争いはある程度まで管理者に見過ごされるが、その影響が一般市民に及ぶレベルに達すると管理者がみずから操る無人の兵器群を派遣して争いを強制的に治めることが挙げられる。管理者は、人類の発展のためにはある程度の争いにより、競争心を刺激して技術開発を推進することが必要だと考えていたようだ。

市民が生活を送る都市は、区画ごとに整理され、さらに区画が隔壁によって上下左右に細かく分断されていた。細かいといってもそれはレイヤード全体に対する割合の問題であり、1ブロックのなかにはビルが立ち並び、それぞれが十分な広さを有している。都市と都市の間にはこの隔壁の存在しない解放区があり、そこには破壊される前の地上の自然を模した空間が広がっていた。

解放区の都市部に近い場所は緑溢れる公園として整理されており、市民の憩いの場となっていた。一方都市部から離れた解放区には、森や山、砂漠、海など、都市での生活に慣れた者には厳しい地形が広がっていた。こういった解放区の上部には空が再現されており、都市部との境となる隔壁が見えない場所まで進むと、まるで地上にいるのと変わらない環境になる。管理者は市民に地上への復帰を忘れさせる一方で、このように地上と変わりない場所をレイヤードに用意し、来るべき地上復帰の際に人類がレイヤードと地上の違いに対応できるようにしていたのだと思われる。

■レイヤード内風景・都市部



■レイヤード内風景・開放区



レイヤード内風景

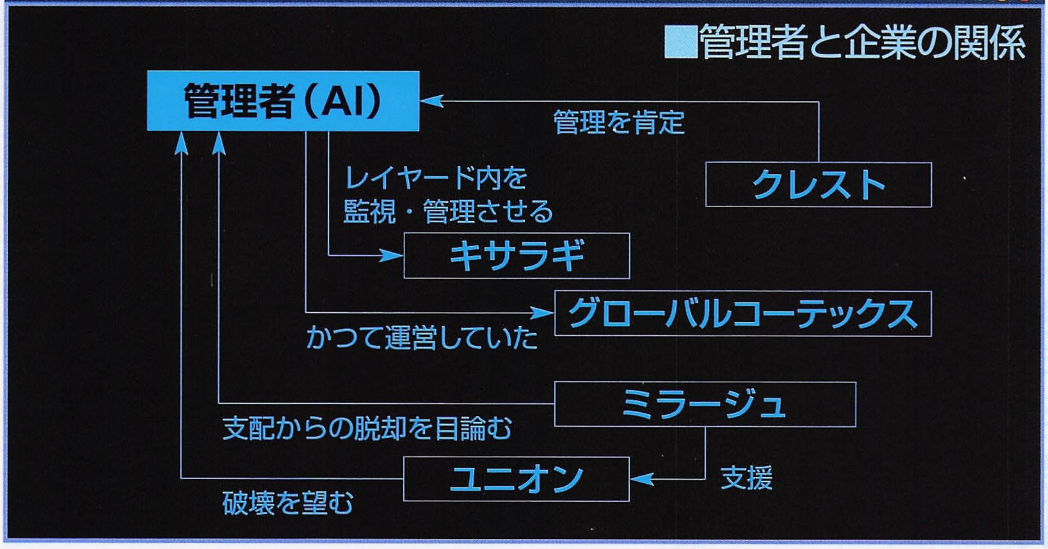
上は都市部の風景、そして下は解放区の風景である。都市にはビルが立ち並び、さらにその上に空間的な余裕が広がる。これが隔壁に閉ざされた1ブロックだというから、レイヤード全体の広さは推して知るべしである。解放区にはこのような海もあり、霧が出たり雨が降ったりと、自然の営みが忠実に再現されている。湿度や温度をはじめ、酸素濃度の違いまで細かく調整されていたようだ。

3社

元々企業のなかで数世紀近くトップの権力を持っていたのはクレストだった。しかしセクション20～25における環境制御システムの事故をきっかけに、クレストはトップの座をミラージュに譲る。この後、0261年に特攻兵器の暴走が起こるまで、ミラージュのトップは続く。管理者が作り出した企業であるキサラギは、管理者の破壊で混乱し、地上世界の復帰の際に出遅れた。このため一時大きく業績を落としたが、その後の努力で3位の位置に踏みとどまった。

4. レイヤードの終焉

■管理者と企業の関係

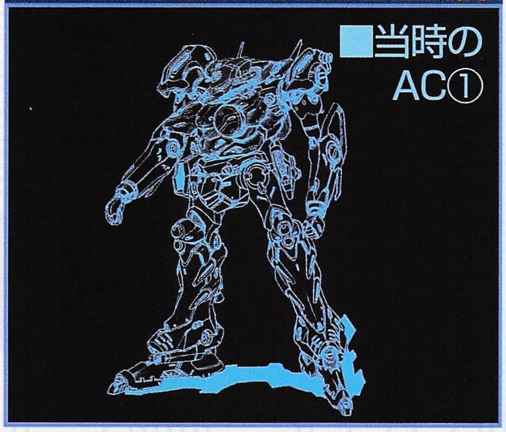


レイヤードの歴史を終わらせたのは、レイヴンだったと言われている。レイヴンは当時、レイヴンズ・アーク成立以前に存在していた傭兵派遣組織、グローバルコーテックスが管理していた。

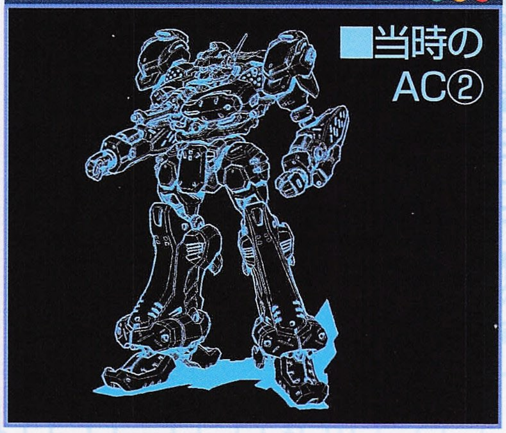
レイヴンは権力争いを繰り返す企業に雇われて活躍していた。そんななか、人類の地上復帰を求める組織ユニオンから依頼が持ち込まれる。その内容は「狂った管理者は、地上環境の回復を隠し、人間をレイヤードに閉じ込めようとしている。狂った管理者を破壊して欲しい」というものだった。その依頼と前後して、管理者がみずから直接操る無人の兵器群が企業に対し無差別な攻撃を始める。ユニオンの依頼を受けたレイヴンは管理者が狂っていると判断、管理者の軍勢を切り抜け、管理者を破壊した。管理者の破壊と同時にそれまで開いたことのなかった地上への扉が開き、人類はレイヤードから地上へ復帰することを選択した。

これが一般に信じられているレイヤードの終焉である。この説がどこまで正しいのかは分からない。同じように、管理者が本当に狂っていたのか、みずから滅びることで人類が地上へ復帰するきっかけを作ったのかも、いまとなっては分からない。

■当時のAC①



■当時のAC②



管理者と企業の関係

左は管理者とレイヤード内の企業の関係図である。クレストとキサラギは管理者による管理を認めていた。逆にミラージュは管理からの脱却を望み、同じく管理者に敵対的なユニオンを裏から援助していた。しかしミラージュが管理者の支配を弱めて、さらなる勢力拡大を狙っていただけなのに対し、ユニオンは管理者の破壊を望んでいた。そのため、管理者の破壊までは望まなかったミラージュは、ユニオンを途中で切り捨てる。やがて管理者の暴走が始まり、他に頼るもののないユニオンはグローバルコーテックスに管理者の破壊を依頼した。

ユニオン

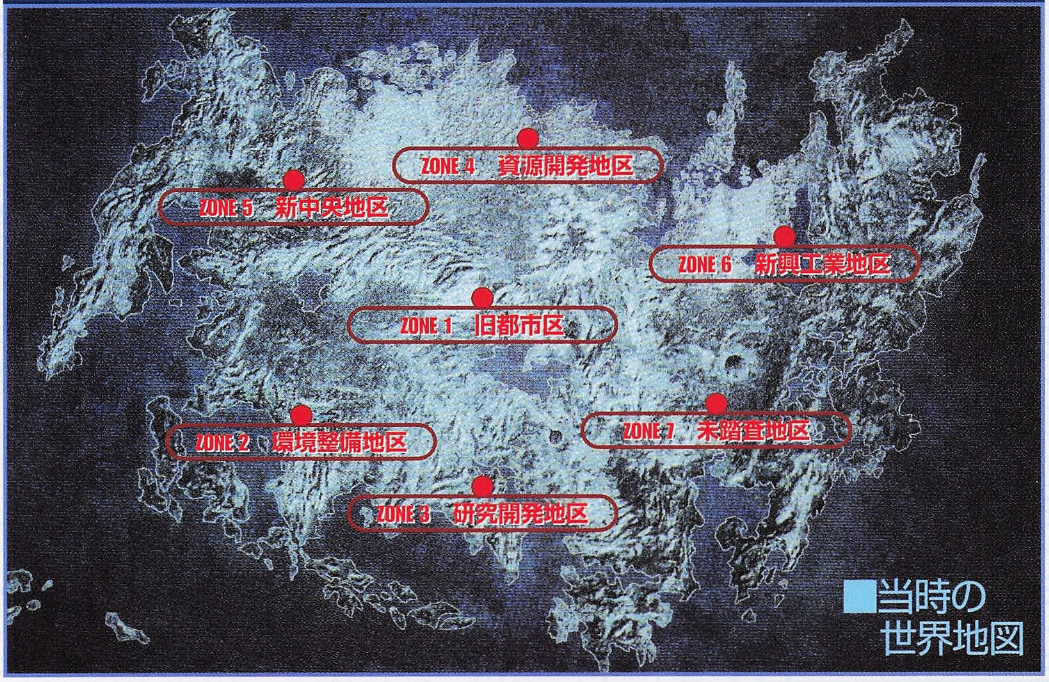
管理者による管理に疑問を抱く知識人たちを中核として発足した秘密結社。MTやACで武装し反AI（彼らは管理者を管理者と認めず、単にAIと呼んでいた）を掲げて活動した。

当時のAC

左はレイヤードの中でレイヴンが活躍していた時代のAC。レイヴンたちはこれらのACを駆り、任務をこなしていた。彼らの行動には管理者による介入が行なわれたケースが無く、事実上様々な行動の自由が認められていた。そのためグローバルコーテックスには企業間の争いごとの大部分が持ち込まれ、さながら代理戦争の様相を呈していた。このことが地下世界における企業間の直接的な大規模紛争を抑止していたと考えられる。

地上へと帰還した人類は世界を開拓し、資源を巡って争う

■当時の世界地図



レイヤードから地上へと復帰した人類は、地上を次々に開拓していった。しかしその結果、世界は様々な資源を巡る企業間の争いに満ちることとなった。

協力：G・E・パラディ
（タイロン歴史博物館研究員）

1. 地上開発 Brigade Project

レイヤードから地上への扉が開いたとき、地上の大部分は大破壊から回復していた。失われた生態系こそ完全には戻っていなかったが、破壊された自然環境に適応できた一部の昆虫や植物は残り、数百年の間に新たな地上の主として繁栄を始めようとしていた。大破壊の際に起こったと伝えられる洪水は引き、火山活動は沈静化し、雨の酸性は弱まって皮膚を焼くこともなくなっていた。

レイヤードを抜け出た人類はこの新しい地上で再び繁栄するべく、他の生物を押しのけて開拓を始める。そしてレイヤードでの生活に続き、ここでも主導権を握ったのは企業であった。

企業は地上を開発するためのBrigade Projectを提唱し、実行した。"Brigade Project"、別名「地上開発プロジェクト」は、地上の隅々までの調査と、地図の製作、人類が生存可能な地域の開拓を目的とした計画である。数多くの調査隊が組まれ、地上の環境を調べるために世界中に散っていった。

やがて情報が集まるにつれ、侵入不可能な地域があることが判明する。侵入した途端衛星砲と無人の機体による攻撃にさらされるその場所は、未踏査地区、サイレントラインと呼ばれた。

G・E・パラディ略歴

0181年レイヤード第13セクションの都市に生まれる。その後、大学の建築学部在籍時代にサイレントラインの調査に従事し、以降旧世界の建築物の専門家となる。しかし、趣味の延長であったアマチュアの歴史研究家としての方が有名であり、大学を退官した後はタイロン歴史博物館に入り、一研究員として精力的に研究成果を発表し続けている。

当時の世界地図

Brigade Projectの進行中、サイレントラインの調査が進む前の世界地図。世界が7つの地域に分割されているのが分かる。大急ぎで調査されたこの当時の地図には間違いや曖昧な点も多く、測量され直した現在の地図とは、海岸線の形が違う地域もある。

2. 7つに区分された世界

Brigade Projectにより地上は開発され、0203年になると世界は未踏査地区を含む7つの地区に区分されていた。まずレイヤード周辺の旧都市区から開発が始まり、以降ZONEの番号順に開拓された地上は、この形に落ち着く。

ここではひとつずつ区画を紹介する。この時代の地図は左に掲載してあるものを参照して欲しい。まずは左上の新中央地区である。ここは新たなる人類社会の中心となるべく整備された土地である。世界で最も多くの市民が暮らしており、そのため、物流、経済活動の中心地となっている。グローバルコーテックスの本拠地ともなっており、アリーナや同社の実験施設などもこの地区にある。

その東、大陸の中央北方にあるのが資源開発地区である。ここには多くの資源が埋まっており、各企業の資源採掘基地が建っている。それに併設して企業の開発工場や、研究所が見られるのも特徴だ。新興工業地区が整備されるまではこの地区が世界一の工業生産を誇っていた。

さらに東に行くと、巨大な内海を中心にその新興工業地区が広がっている。ここでは海上輸送を利用した交通網が発達しており、工場でできた製品を空港まで船を使って運んだり、資源開発地区から届いた原料を船で各工場に分配したりする。ミラージュの本社もこの地区にあり、新興工業地区に存在する企業の50%以上を取り仕切っている。

大陸の中央に存在するのは旧都市区である。レイヤードが存在するこの地区は、人類が地上復帰を果たすための足がかりとして整備された。そのためこの地区の街は地上生活を研究する実験都市としての趣もあり、自給自足できるようになっている。新中央地区に多くの市民が移ったとはいえ、まだ多くの市民がここで生活している。

旧都市区の南西には環境整備地区がある。ここは都市や工場の目立つ他の地区に対して、人の手の入っていない自然が多い。ここでは人の開発が自然環境にどれだけの影響を与えるか実験したり、環境そのものを制御する手段を開発している。

大陸の南端にあるのは研究開発地区である。ここには世界中の企業の研究施設が集まっている。また多くの教育機関もここに本拠地を構えている。

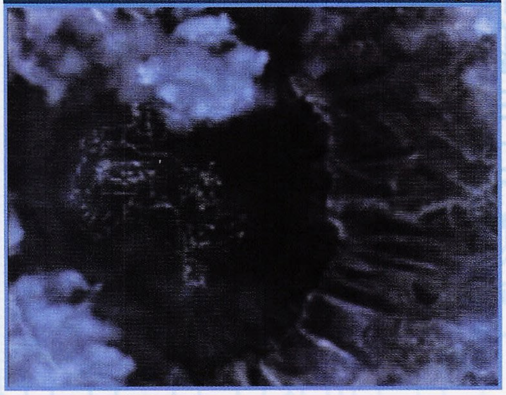
そして研究開発地区の東にあるのが問題の未踏査地区である。ここは衛星砲と無人の機体による攻撃に邪魔され、長い間侵入不可能な土地であった。しかし、腕に自信のあるレイヴン達が衛星砲を掻い潜り、強行調査を進めた結果、その中心には破棄されたレイヤードがあることが判明する。

そして0204年、未踏査地区のレイヤードに、あるレイヴンが侵入する。そのレイヴンが破棄されたレイヤードの奥で何をしたのかは分からない。しかし、そのレイヴンは帰らず、未踏査地区に降り注ぐ衛星砲はその日を境に攻撃を止めた。

■地上開発に使用された輸送機器



■未踏査地区



地上開発

地上の開発においては、左のような物資を運ぶトレーラーや輸送機が活躍した。初期の頃はレイヤードで使用していたトレーラーや輸送機をそのまま使用していたため、地上とレイヤードとの環境の差から様々な故障やトラブルが発生したようだ。

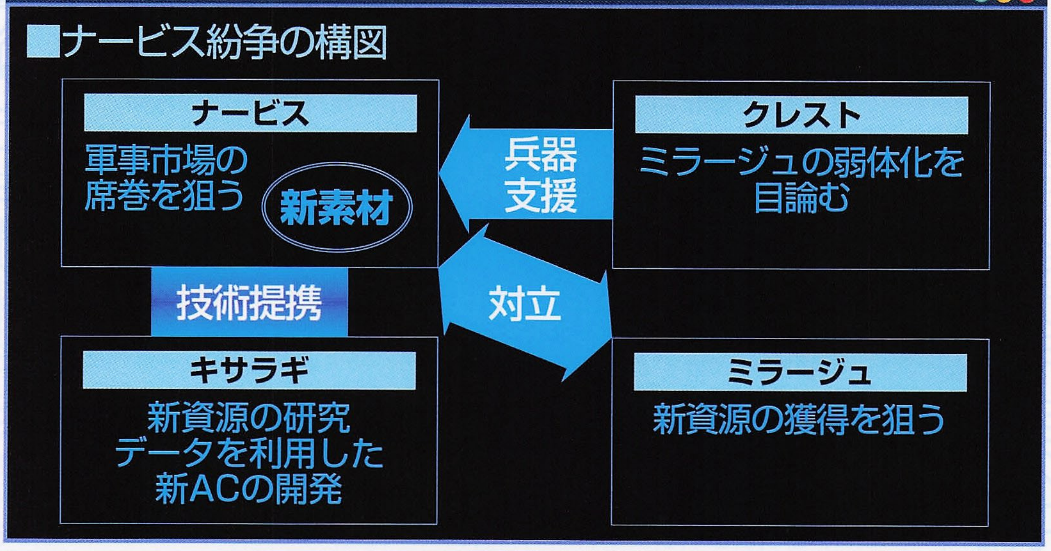
未踏査地区

左は未踏査地区を空撮した映像。この映像を最後に、撮影していた航空機は衛星砲の砲撃を受けて大破する。結局未踏査地区の捜索は、レイヴンに任されることとなった。

目 次
年 表
レイヤードの歴史
地上復帰後の歴史
企業特集
旧世界兵器の謎
インタビュー

3. ナービス紛争

■ナービス紛争の構図



未踏査地区の問題が一応の解決を見せ、社会が安定すると、次に起こったのは企業間の資源を巡る争いである。そのなかでも最大のものは、俗にナービス紛争と呼ばれる紛争であった。

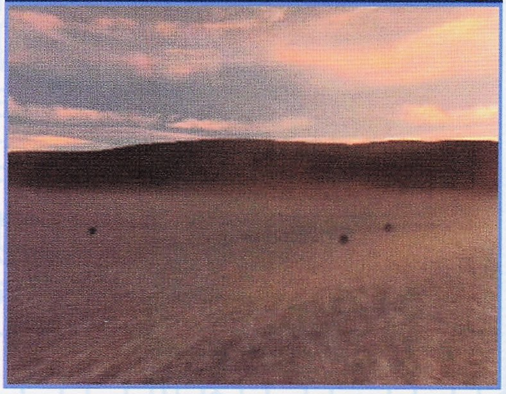
ナービス紛争とはナービス社が自領土で掘り当てた新資源を巡って、半年前まで続いていた企業間の紛争である。ナービスはそもそも辺境の開拓による資源の確保で急成長した企業だが、いままでにない新たな資源を発掘したというニュースが流れてからは、さらに著しい成長を見せていた。

これに目を付けたミラージュは新資源の調査をナービスに要求したが、ナービスはそれを拒否した。そのためミラージュは調査の強行を決断。自社の兵力をナービス領に送り込み、事実上の軍事侵攻ともいえる行動を取る。それに対してナービスは秘密裏に、ミラージュと敵対するクレストから資金、兵力援助を受けてミラージュに対抗した。これがナービス紛争の大まかな構図である。

この時代、人類がレイヤードから地上復帰を遂げて長い時間が経つとはいえ、まだ地上には誰の所有地にもなっていない土地が多く存在していた。そのような土地を押さえ、自社の生産拠点とすることで企業はその勢力を増大してきた。そのため企業は土地を確保すると、みずからの領土であることを必要以上にアピールし、その土地から他社を排斥した。このようにして企業の土地となった場所はミラージュ領、クレスト領などのようにその企業の名で呼ばれた。この領土の広さ、豊かさこそが企業の権威の象徴であり、企業は互いの領土、特に資源を持つ領土を奪い合っていた。

始まった当初はナービス紛争もそのような、企業の勢力争いのひとつとして市民には冷静に受け止められていた。しかし、ナービス紛争に限ってはそれで収まらなかった。ナービスが掘り出したのは旧世界に関係するであろう特攻兵器であり、紛争の最中にそれらが起動したためである。

■ナービス領の風景



ナービス紛争の構図

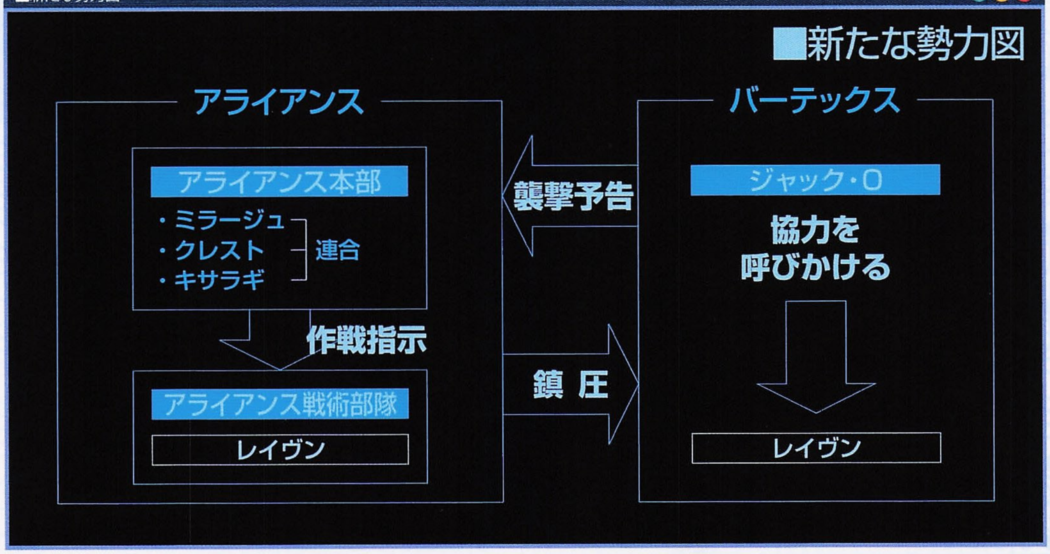
右に示すのが、ナービス紛争における企業間の関係である。直接争っているのはナービスとミラージュだが、その裏にはクレストとキサラギの陰も見え隠れしている。ナービス紛争においても、レイヴンが活躍する場面は多い。この時代にはすでにグローバルコーテックスはなく、レイヴンの管理機構はレイヴンズ・アークに移っている。

ナービス領の風景

ナービス領はそのほとんどが不毛の砂漠に覆われている。しかしナービスはその砂漠にダムを作り水を確保し、砂漠のなかの小都市であったベイロードシティを豊かな近代都市に作り変えた。ベイロードシティは堅牢な壁を備え、周囲の砂漠から吹き込む熱風や砂嵐の被害を抑えている。

4. 紛争の終結と新たな戦い

■新たな勢力図



起動した特攻兵器はナービス領を破壊し、そして世界中へと散っていった。各地の企業は無差別に攻撃を加えて来るこれらの兵器に対し、全軍を持って防衛にあたった。しかし特攻兵器の圧倒的な数と、拠点や休憩を必要としないその破滅的な特攻戦術に、効果的な防御は行なえなかった。結果、社会は壊滅的な打撃を被る。

そして出現から数ヶ月後、破壊の限りを尽くした特攻兵器は出現と同様、唐突に姿を消した。

特攻兵器が消えた時には、被害の中心となったナービスは当然のこと、かつて世界を支配した3大企業、ミラージュ、クレスト、キサラギの力は見る影もなく失われていた。支配者をなくした社会は同時に秩序も失い、各地で小規模な勢力による、生きるための物資を巡る争いが頻発する。

この情勢を見たかつての3大企業は単独による支配権確立が困難であると判断。3社連合で新たな統治機構、アライアンスを設立する。

アライアンスは設立後、企業軍とレイヴンの生き残りを束ねたアライアンス戦術部隊を送り込み、強制的に各地の紛争を終結させていく。その強引なやり口に数多くの批判が生まれたが、結果としては徐々に世界に治安が戻っていった。

特攻兵器によってナービス紛争が終結した時、レイヴンたちもその数を減らしていた。統治機構であるレイヴンズ・アークは機能を停止し、レイヴンズ・アークの主宰者であったジャック・Oも消息を絶っていた。生き残ったレイヴンのうち一部の者はアライアンスに入ったが、アライアンスと反りの合わないレイヴンは行き場をなくして姿をくらませたり、紛争に身を投じていた。

そして特攻兵器の出現から約半年後の現在、アライアンスが機能し始めた矢先、行方不明だったジャック・Oが姿を現わす。ジャック・Oは、武装組織バーテックスを率いてアライアンスへと敵対する。レイヴンによる新たなる秩序の創出をうたうジャック・Oは、バーテックスの本拠地の所在を明らかにし、すべてのレイヴンに集結を呼びかけた。アライアンスはこれに対抗してジャック・Oに同調するレイヴンに賞金を懸けると宣言し、組織からのレイヴン脱退防止を図る。ジャック・Oもこれに対し、アライアンスのレイヴンに同様の措置を執ると宣言、アライアンスの切り崩しに掛かった。こうしてすべてのレイヴンが賞金を巡って衝突を繰り返すようになる。

アライアンスとバーテックス、迫る襲撃の期日、決め手を欠く戦い。現在、世界の行く末は両組織のレイヴンの手に握られていると言えるだろう。

新たな勢力図

左の図が新しい世界の勢力図である。かつての3大企業が連合してできたアライアンスと、それに反抗する元レイヴンズ・アークの主宰者であるジャック・Oが組織するバーテックスが互いに争っている。どちらも戦力の基幹にレイヴンを置いており、お互いの賞金を巡ってレイヴン同士が激しく戦っている。

特攻兵器

状況からして、世界に破壊を撒き散らした無人の特攻兵器こそがナービスが発掘した新資源の正体だったと思われる。しかし、ナービス領は最も破壊が激しく、ナービスも本社ごと滅びており確認はできていない。さらにこの特攻兵器は旧世代の遺物だろうと予測が立てられているが、自爆するという性質から調査は一向に進まず、詳細が分からないうちに消えてしまった。

ジャック・O

バーテックスを統率するレイヴン。レイヴンズ・アーク時代に、権力を求めて企業に接近する上層部を糾弾し、レイヴンズ・アークの主宰者に納まる。その後レイヴンズ・アークの崩壊とともに行方不明となっていたが、バーテックスを組織して再び現われた。レイヴンによって新たな社会システムを構築するという思想を実現するため、まずは現在権力を持つアライアンスを打倒しようとしている。

企業特集

歴史に残る8つの組織

人々がレイヤードを住処としていた頃から、歴史を動かしてきたのは常に企業だった。特に管理者が破壊され人類が地上に進出してからは、企業は常に市民の生活を保障し、社会の治安を守ってきた。そしてそれと同時に彼らは経済力を使い、時には軍事力まで行使して、勢力を伸ばすために活動してきた。企業のそれらの行動こそが、地球暦261年間の歴史だったと言っても良いだろう。ここでは企業や、企業と同規模の組織のなかから代表的な8つを解説する。

協力：
スヴァンテ・アレニウス
（ヴァント・ホフ大学院経済学部教授）
エドウィン・G・クレブス
（シャルパック研究所上級研究員）

特攻兵器の暴走は社会システムそのものに深刻なダメージを与え、企業から力を奪った。そのため、企業は連合してアライアンスという新しい統治機構に姿を変えた。この時代の変換期に、過去の企業がどのような歴史を辿ったのか、歴史のなかでどのような役目を負っていたのかを知ることは、大変意味のある事柄だと思われる。

例えば人類がレイヤードから地上へ復帰した際の歴史から、管理者の存在がなくなる前後での企業の責任の変化を学び取る。そうすれば、現在の企業指導者たちは、いまどのような責務を果たすべきかを見出すかもしれない。例えばかつての3大企業の歴史を振り返ることで、その社員だった者は何を信じれば良いかを思い出すかもしれない。

この特集はそういった意図の下に書かれている。

企業の変化

特攻兵器の暴走が始まるまで世界に君臨していた企業を見ると、幾つかの新興企業を除きそのほとんどがレイヤード内に起源を辿ることができる。

レイヤードは閉じられた空間であるが故に、より濃厚な世界の縮図であったのだ。これは人類が地上に復帰した後も困らないように、一通りの企業はレイヤード内ですでに揃えておこう、という管理者の配慮だったのかもしれない。

レイヤード内では確かに、企業は権力を握っていた。しかし、さらにその上に管理者が存在しており、市民が生存するための基本的な事柄は管理者が受け持っていた。このため、企業の動向が直接市民の生命を左右するというようなことはなかった。企業は管理者の傘の下で、好きなように経営を行なえばよかったのである。

ところが、管理者が破壊されレイヤードが外に向けて開くと、企業のあり方は一変する。地上では、名実ともに企業がトップである。つまり、いままでレイヤードという入れ物によって基本的な生活を保護され、そのなかで企業に勤めていた市民を、今度は企業という入れ物のなかで生存させて

スヴァンテ・アレニウス略歴

0218年クレスト領に生まれる。幼年期をそのままクレスト領内で過ごし、クレスト直営の教育機関に入る。卒業後、クレストの社員となったがその後、一念発起して大学に入り直し、仕事をしながら修士まで進む。そして、会社を退社し本格的に学問の道へ。博士課程を無事修了し、順調にヴァント・ホフ大学院経済学部の教授に就任。

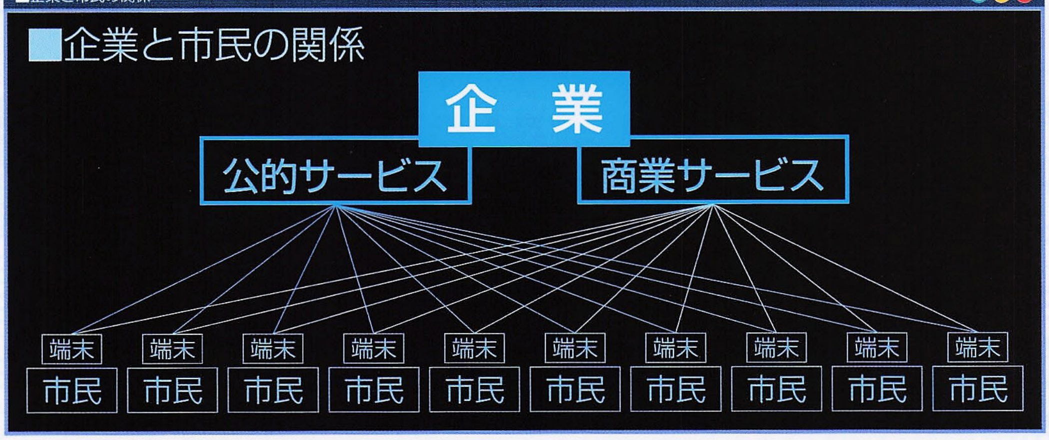
エドウィン・G・クレブス略歴

0204年、研究開発地区の学術一家に生まれる。父も母も研究者だったため、彼も迷いなく学問探求の道を選ぶ。弟との共同研究で独自に企業を体系付け、レイヤード暦と地球暦を斬新な解釈で紐解いた。その論文が認められ、兄弟ともにシャルパック研究所に研究員として迎えられる。

3大企業

ミラージュ、クレスト、キサラギの3企業のこと。軍需産業をほぼ3社で独占しており、そこで他社と比較にならない程の利益を上げていた。その他のあらゆる企業が、この3社と無関係ではいられないほどの規模を持っていたため、こう呼ばれた。

■企業と市民の関係



いかなくてはならない。この責任はレイヤード内でのそれとは雲泥の差である。極端な話をすると、規模の大きな企業が潰れた場合、一夜にして100万人の難民が生まれることもありうるということだ。この重責を果たすために、企業はその構造を変化させた。結果生まれのたが、上図のような企業と市民との関係である。

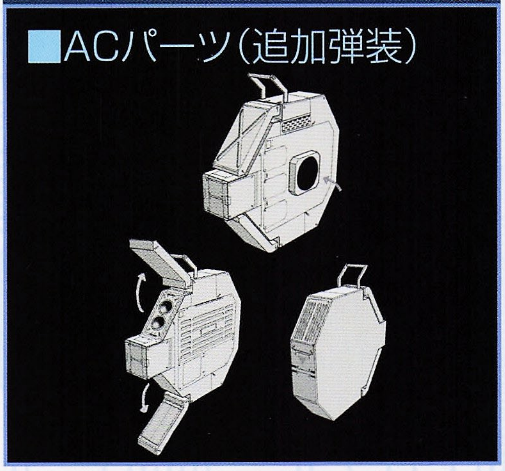
端的に言うと、企業は市民から意識されなくなった。市民にとっては警察や福祉といった公的なサービスと、物品や情報の売買を行なう商業的なサービスはまったく別である。しかし、市民が別だと思っていても、両方とも背後には企業が存在する。さらに企業はたとえ潰れそうになっても市民に見えない場所で合併や吸収を行ない、上に立つ企業だけがすり代わり、その庇護下にある市民に影響が現われないシステムを作り上げた。

これからの企業

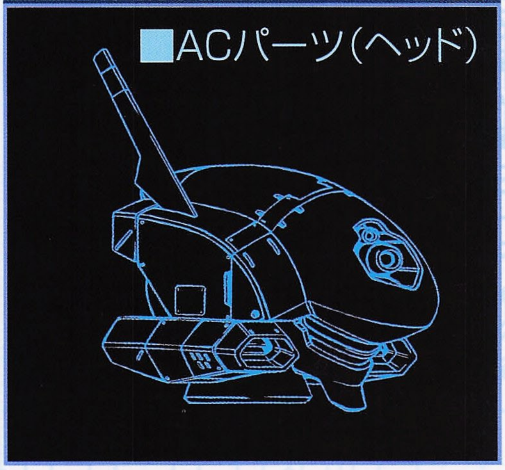
企業が作り上げたシステムは時間とともに強固になったが、それ故に時代に合わせた変化ができない、柔軟さを欠くものにもなっていった。

そのシステムは柔軟さを欠いたが故に、想定外のできごと、つまり特攻兵器の襲来によって容易に崩れてしまう。そのため、企業は早急に次のシステム、アライアンスを作り出した。このシステムはアライアンスという公的な機構があり、商業分野を企業に任せるといういままで企業が持っていた2面性を分化する。アライアンスがこのシステムを機能させるためには、何より現在行なわれているバーテックスとの争いに勝たなくてはならない。アライアンスには早急にバーテックスを鎮圧し、社会システムの復興に尽力してもらいたい。

■ACパーツ（追加弾装）



■ACパーツ（ヘッド）



企業と市民

企業の提供する公的サービスと商業サービスの両方を、市民がネットワーク端末を通して授受している図。実際は市民から企業は見えないが、市民は企業という枠のなかに入っている。

ACと企業

権勢を振るったミラージュ、クレスト、キサラギという企業は軍需産業で大きな利益をあげていた。そのなかでも最も大きな市場があったのは左に示すようなACの分野である。ところが現在この3社の形は崩れ、連合組織としてアライアンスが誕生している。これ以降、AC分野はどうなっていくのであろうか。もしかすると、まったく新しい企業が頭角を現わす可能性もある。

完璧主義のNo1企業 MIRAGE ミラージュ

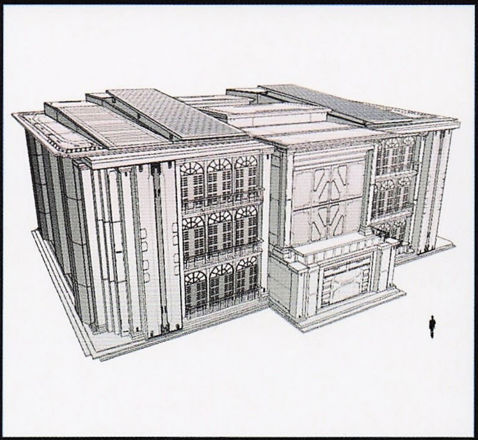
現在アライアンスの一角を占めるミラージュは、特攻兵器の襲来までは世界No.1の企業であった。レイヤード時代は長年の間クレストに次ぐ二位に甘んじていたが、レイヤード崩壊の20年ほど前にクレストを追い落とし、トップの座を手に入れた。

もともと輸送機器を主に扱うメーカーであったミラージュの躍進は、レイヤードを網羅する交通機関リニアレールシステムを構築したときから始まる。これにより業績を伸ばした彼らは、エレクトロニクス全般や、AC、MTなどの軍需産業、情報技術や金融・通信の各種サービスなど多方面の企業を吸収・合併し、巨大に膨れ上がっていく。

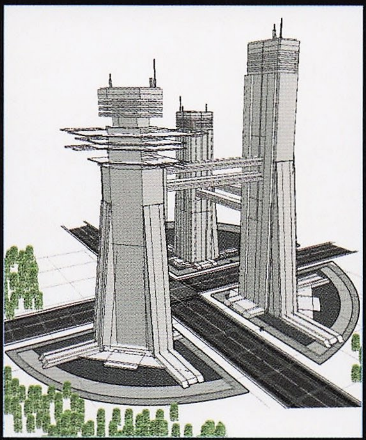
ミラージュは『すべての分野に、高い技術とサービスの提供で世界をリードする』という目標を掲げていた。その目標を掲げるに相応しく、彼らの開発力は他の企業から頭ひとつ飛びぬけていた。ACパーツひとつをとっても、ミラージュ製品は洗練されたデザインとともに、当時の最新技術を惜しみなく投入した高性能パーツだった。その代表がEO搭載のコアと言えよう。ACの周囲で自立制御をしつつ目標にピンポイント攻撃を行なうEOは、ミラージュが長年の輸送機器開発で蓄積したノウハウによる優れた動体制御技術の応用によって誕生した革新的システムであった。

レイヤードから地上に移った後も、ミラージュは技術力の向上と勢力の拡大に励んだ。それはすべての企業を支配下に置くまで止まらないようにも見えた。しかし地上に出て73年後、突如現われた特攻兵器により、ミラージュは他企業ともども回復不可能なほどの痛手を受ける。これにより、ミラージュにはクレスト、キサラギと連合したアライアンス結成に同意するより道はなかった。

■ミラージュ所有施設



ミラージュの会社役員の豪勢な住居。これは役員に就任した際に、会社から与えられる社宅である。近くには警備員が常駐しており、テロリストや敵対企業に狙われることの多い役員とその家族の安全を24時間体制で守っている。



ミラージュ領に建つ支社のひとつ。支社の内部には社員のための飲食店や、ブランドショップ、身体を動かすジムなどが入っており、まるでビルに街がひとつ入っているかのようだ。社員は支社から出なくても生活できるのである。

会社概要

商号：MIRAGE
本社：ミラージュ領
創立：大破壊から約200年後
資本金：646,000,000,000C
連結扶養人口：12,300,000名

EO

イクシードオービットの略。コアから砲塔を切り離し、自動的に敵を捕捉して攻撃させる。エネルギー弾を発射するEO搭載のコアはミラージュが、実弾を発射するEO搭載のコアはクレストが、それぞれ専門に製作している。

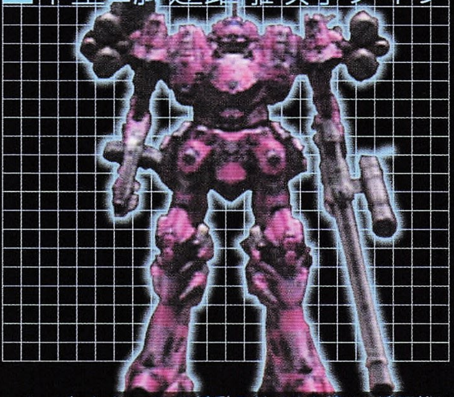
アライアンス結成

半年前に現われた特攻兵器は、出現と同じく唐突に消えた。その後、特攻兵器のもたらした破壊によって力を失った3大企業は、単独での支配権の確立が困難であると判断。3社で連合し、新たな統治機構アライアンスを設立する。しかしアライアンスが機能しようとした矢先、ジャック・Oというレイヴンが率いる武装集団バーテックスが現われ、アライアンス襲撃を予告する。

ミラージュ製AC

■中量2脚遠距離攻撃タイプ

■中量2脚遠距離攻撃タイプ



オービットキャノンに連動ミサイルを絡め、遠距離から畳み掛けるような攻撃を仕掛ける機体。さらにスナイパーライフルを併用すれば、瞬間的な攻撃力はかなりのものになる。0258年にミラージュのモデルACとして発表され、ミラージュの様々なCMに使用された。

■ホバータンク機動力＋装甲タイプ

■ホバータンク機動力＋装甲タイプ



ミラージュのACカタログから抜粋した、ホバータンクの特徴のひとつである空中での機動力の高さに着目して構成された機体。空中を自在に動き回り、敵のロックを外すことで攻撃を受けにくくする。そのため、厚い装甲と相まって非常に耐久性が高い。

ミラージュ製ACはその技術力の高さから、イクシードオービットをはじめ先進的な機能を多く装備している。特にその技術力はエネルギーを弾丸として発射する武器や、エネルギーシールドの分野で発揮されることが多い。ミラージュのエネルギー関連の装備は、他社のものより性能が良いというのがレイヴンの間での通説だ。

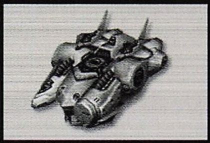
また、ミラージュのACパーツは防御機能よりも攻撃性を重視している。これは目標を設定したならば、圧倒的な力を集結させて押し切ろうとするミラージュの事業戦略と共通しており、興味深い。

特攻兵器襲来以前のミラージュのAC市場におけるシェアは約31%と、トップを走る企業としては低いものだった。これはミラージュが高品質を目指すために、商品に非常に厳しいクオリティチェックを行なっており、生産数が限られるためであった。ここにも、ミラージュの自社の商品に対するプライドと、プライドを裏付ける努力が伺える。

利益よりも品質優先。これを実践できたことが、ミラージュの強さであり誇りだったのだろう。

■代表的パーツ

■代表的パーツ



CORE

MCM-MX/002

価格:80000　実弾防御:530
重量:1016　EN防御:560
消費EN:1100　腕部積載量:3430
AP:2820　EO攻撃力:450

高い攻撃力を持つエネルギー系イクシードオービットを搭載している。攻撃と防御のバランスがよく、0203年頃にイクシードオービットをレイヴンに広める役割を果たした。現代でもミラージュ以外の企業は、エネルギータイプのイクシードオービット開発に成功していない。



ARM UNIT R

WR11RS-GARUM

価格:80000　装弾数:32
重量:428　射程距離:1000
消費EN:757　発射時消費EN:3280
攻撃力:1011

単発の攻撃力に優れたエネルギー型のスナイパーライフル。発射間隔と装弾数に難があるが、射程が長く弾速が速いので使いやすい。また弾丸に費用がかからないのでレイヴンには人気である。このようなエネルギー兵器の開発は、ミラージュが最も得意とする分野である。

CREST ind.

質実剛健の社風 CREST INDUSTRIAL
クレスト インダストリアル

ミラージュにその地位を譲るまで、企業群のトップに立ち続けていたのがクレスト、正式名称クレストインダストリアルである。彼らはかつてレイヤードのセクション22に活動拠点を置いていたが、セクション20～25を襲った環境制御システムの故障災害により、大打撃を受ける。

その際クレストは、自社の建て直しよりも被災したセクションの市民を、セクション50～52へ移住させる事業を優先させる。これが自社の回復を遅らせ、クレストは長年守ってきたトップの座から陥落した。しかしクレストは、地位を失う代わりに市民からの絶大な信頼を得たのである。

レイヤードから地上に復帰した後もクレストは市民第一の姿勢を崩さず、市民からの信頼を受け続けた。3大企業が連合して生まれたアライアンスにもこのクレストの姿勢が受け継がれれば、新しい社会は随分と住みよいものになるだろう。

クレストは兵器産業を中心とした企業だが、超規模プランテーションの経営や不動産業など市民の生活基盤を支えるものから、家電製品や機械・電子といった市民生活に密着するものまで幅広く手がけていた。このことは、災害時に市民の安全を優先した企業の決断と無縁ではないだろう。

クレストのACパーツは、プリベンティブセーフティ(予防安全性)、アクティブセーフティ(能動的安全性)、パッシブセーフティ(受動的安全性)の3つの安全性を重視している。そしてクレストのAC誕生当初から蓄積されたノウハウ、優秀な技術スタッフは、コストパフォーマンスに優れた、乗り手に優しいパーツを数多く生み出してきた。華やかさはないが丈夫で安心。クレストの商品は、クレストの社風、質実剛健を体現するものが多い。

会社概要

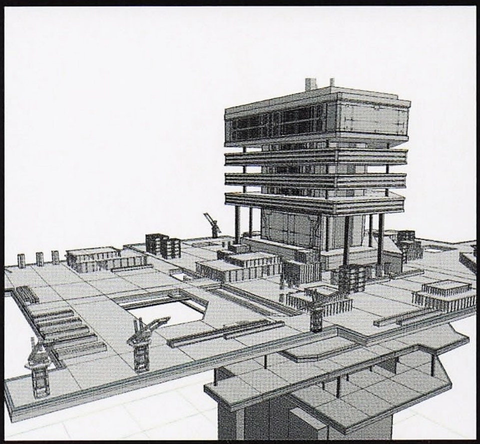
商号：CREST INDUSTRIAL
本社：クレスト領
創立：詳しくは不明だが、大破壊後人類がレイヤードで暮らし始めて以降、50年の間にはすでにクレストという名前は存在したと言われている。
資本金：472,000,000,000C
連結扶養人口：9,830,000名

環境制御システムの故障災害

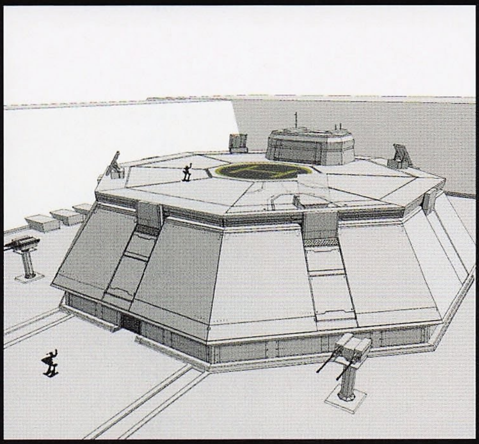
環境制御システムの故障は引火性のガスを発生させ、各所で激しい爆発を起こした。そのため比較的地上に近い場所にあったブロックでは隔壁に穴が開き、地上に繋がった箇所もあったという。しかし、そのような場所は管理者によって、すぐに立ち入ることを禁止されてしまった。

■クレスト所有施設

■クレスト所有施設



クレスト領の中心に建設されていたクレスト・センタータワー。完成すればクレスト本社のネットワーク業務を肩代わりする機能を持ち、世界中の支社を結ぶ中心地となる予定だったが、建設中に特攻兵器の襲撃を受け破壊された。



クレスト領の要所に建設してある要塞のひとつ。要塞は幾つもあったが、特にミラージュ領とクレスト領の境界に建つ要塞には緊張感が満ちており、無人の砲台や警備ロボットをはじめ、有人のMTによっても常時警戒されていた。

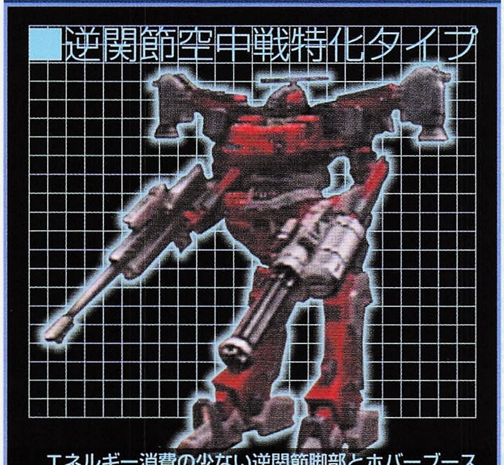
クレスト製AC

■重量4脚射撃戦タイプ



ハンドガンとマシンガンで敵の動きを止め、リニアガンで仕留める機体。重量級の脚部に余裕を持った軽量の装備を積んで、基本性能の向上を図っている。コストパフォーマンスと汎用性に優れる、というクレスト製ACの特徴どおりに組まれた優秀な機体といえる。

■逆関節空中戦特化タイプ



エネルギー消費の少ない逆関節脚部とホバーブースタを組み合わせ、空中戦に特化した機体。クレストが自企業の軍で正式採用していたうちの1機である。クレスト社製ACの特徴であるスピード重視を体現した機体であり、空中を身軽に動き回る。

クレスト製ACパーツのデザインコンセプトは、"調律"、"虚飾を省いたデザイン"である。その通り、クレスト製ACパーツには兵器らしい無骨なデザインのものが多い。また、"調律"をコンセプトとするクレスト製のACは全体としてバランスがよく、あらゆる局面に対応できる。多くのACはそのバランスに優れた機体に高機動性を付加し、ややスピード重視になっている。この機動性の付加を機体のバランスを崩さずに実現するクレストの技術スタッフには、確かな力があると言える。

クレストの技術力は、層の厚い技術スタッフが支えている。ミラージュは輸送機器の技術をACに流用するというAC開発手法を取っている。それに対しクレストは高い技術力を持つ技術スタッフが、一からACパーツを開発してコストパフォーマンスの優れた機体にまとめる。この技術力の高さは、クレストの歴史が生んだものだ。クレストの技術スタッフは、ACの誕生当初からAC開発に携わり、その技術を発展させながら受け継いできた。そのため、常に高い技術力を保持できたのである。

■地下複合都市

■代表的パーツ

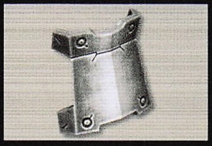


ARM UNIT R

CR-WR98L

価格:76000　装弾数:30
重量:615　射程距離:470
消費EN:688　発射時消費EN:2215
攻撃力:580

クレストが初めて開発に成功したレーザーライフル。全能力が平均的で弱点がなく使いやすい。長年レイヴンの間でエネルギー関係はミラージュ、実弾関係はクレスト製パーツの性能が高いと言われていた。しかし、長年の研究でクレストはCR-WR98Lを作り、ミラージュの牙城を崩した。



EXTENSION

CR-E82SS2

価格:43800　エネルギー防御:23
重量:255　有効範囲:42
消費EN:6　断熱性能:411
実弾防御:138

実弾関係に強いクレストならではの追加装甲。装備しているだけで効果を発揮するので、他のエクステンションのような細かい操作を嫌がるレイヴンは好んで着用した。また、耐熱能力が上昇する点も見逃せない。気温の高い特殊な場所で戦闘する任務で、レイヴンたちに重宝されていた。

管理者によって作られた先進企業 KISARAGI

キサラギ

KISARAGI

連合統治機構アライアンスの参加企業のなかで、最も古い歴史を持つ企業がキサラギである。企業規模はミラージュ、クレストに次ぐ3位だったが、その力は大きく見劣りしていた。キサラギは販売で利益を得る上位二社と異なり、新技術開発による特許とその権利で主な利益を出す企業であった。

キサラギは創立当初からずっと、トップが世襲してきた親族経営である。しかしそれに異を唱える歴史研究者もいる。彼らによるとキサラギはレイヤードの管理者が作った企業であり、その目的は裏からの人類管理だったという。しかしこの説は推論で構築された部分が多く、説得力に欠ける。

各種の研究を手掛けていたキサラギが、最も力を入れていたのが生体工学であった。その最高峰がシュトラール研究機関である。ここが担当していたのは『Others Educational Facilities』、通称アザーズ計画と呼ばれるクローン技術の研究である。キサラギはどうやらレイヤードの管理者の依頼で、このクローン人間を作るプロジェクトを進めていたようだ。管理者は優秀なクローン人間が人類の先導者となるよう期待し、キサラギにその技術開発を委託していたのだと思われる。

キサラギはこのアザーズ計画のように、他にも管理者から委託された研究を行なっていた。管理者が作った企業とはいかないまでも、管理者と密接な関係を持っていたことは間違いない。

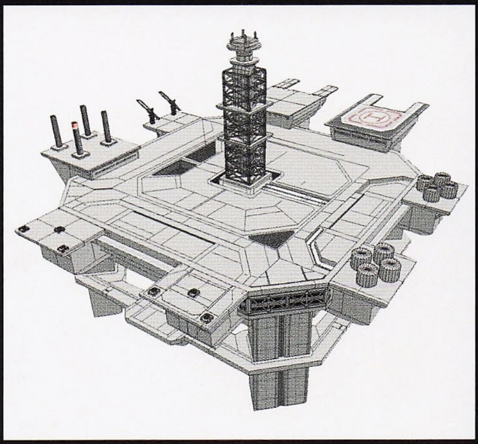
大破壊から人類を復興させた管理者だが、レイヤード時代の末期に原因不明の暴走を起こす。この事件はひとりのレイヴンが管理者を破壊し沈静化するが、同時に管理者に近しかったキサラギへ深刻なダメージを与えた。キサラギはそれ以後、業績回復に多くの時間を割くことになる。

会社概要

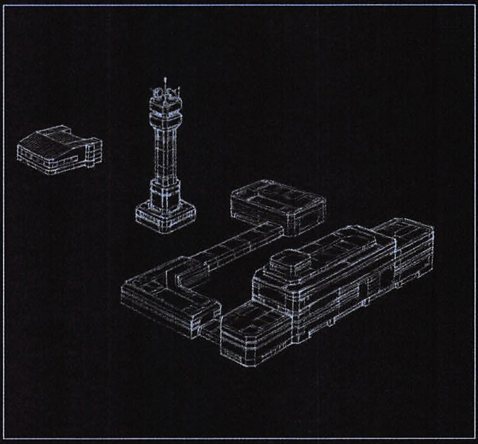
商号：KISARAGI
本社：キサラギ領
創立：管理者の情報操作により創立の時期は判然としない。しかし、クレストとミラージュより後の成立であることは確かのようである。
資本金：9,500,000,000C
連結扶養人口：2,820,000名

■キサラギ所有施設

■キサラギ所有施設



キサラギはミラージュ、クレストに比べて所有資源の量が少なく、資源は他の2大企業との取引で手に入れていた。そんなキサラギが待ち望んだ、自領土で発見された油田。その油田で原油を採油するのが上の採油施設である。



キサラギの誇る実験部隊の駐屯地。実験部隊にはキサラギの各部隊から凄腕のパイロットが集められ、先鋭的な新製品をテストしていた。キサラギの製品は先鋭的な分、実験期間が長くなる。そのため実験部隊には力を入れていた。

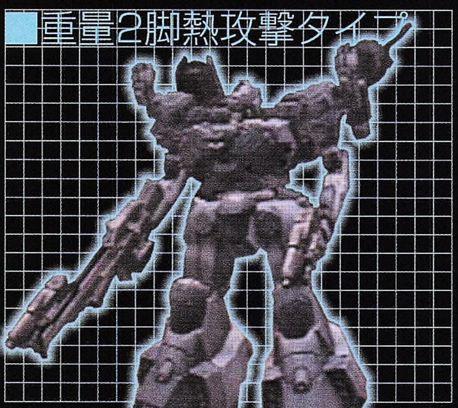
キサラギ製AC

■フロート高機動突撃タイプ



キサラギは開発するパーツの種類を絞っているため、すべてのパーツがキサラギ製のACは存在しない。上はキサラギ製のパーツを活かし、レイヴンが組んだACである。軽量コアであるRAKANをフロート脚部に積み、機動力を活かして両手のブレードSYURAを命中させる。

■重量2脚熱攻撃タイプ



これはキサラギ製の火炎放射器で敵機の熱暴走を狙う機体だ。熱暴走させた後で自由に動けない敵機に、大型ミサイルを撃ち込む。キサラギ製のパーツには目端の変わったものが多い。そのパーツを使えば、このように一味違った戦術を操る機体を組むことが可能だ。

キサラギはレイヤードにいた時代、ACが誕生した当初からACの開発をしていたわけではなかった。しかし、レイヤードから人類が地上に復帰する20年ほど前になると、ACのパーツメーカーだったオーヴァルを買収し、AC事業へ参加し始めた。

はじめは独自のコアを開発して自社製ACを生産しようとしていたが、ターレットシステムによるパーツの接続がうまくいかず苦戦していた。とりあえずキサラギはオーヴァルが持っていた技術を下敷きに、ACパーツの種類を絞って集中的に開発することで、AC業界のなかで確固たる地位を得る。

キサラギは先進先鋭的な企業イメージを持つ企業であり、そのパーツにはキサラギ独自の機能を持つものが多い。特にその傾向が強いのはエクステンションの分野であり、ミサイルのロックオンを妨害するミサイルカウンターや補助エネルギー装置などはキサラギしか生産していない。

近年、念願のコアを発売したキサラギの技術が、今後、3大企業の技術力を結集可能なアライアンスでどう活きていくのか、興味深い所である。

■代表的パーツ

■代表的パーツ

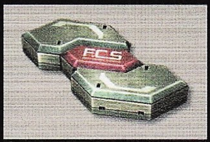


EXTENSION

SAISUI

価格:82000
重量:415
消費EN:54
チャージ量:26400
チャージタイム:120
発動可能回数:4
発動時発熱量:495

キサラギが独占するエネルギー回復装置。エネルギー消費の多いオーバードブーストを多用する機体や、空中戦を行なう機体には必須と言える。また攻撃を受けることによる熱暴走の対策としても使えるため、SAISUIは多くの需要を持ち、キサラギの主力商品となっている。



FCS

MONJU

価格:145000
重量:24
消費EN:93
サイトタイプ:横長
ロックタイプ:複数
ロック可能最大数:6
ロック可能最大距離:535

FCSはACのパーツのなかでも、選択の難しいパーツのひとつである。基本的にACは複数の武器を持つため、それらすべてを活かすFCSというと、熟練のレイヴンでも迷うところだ。ところが、このMONJUならあらゆる性能が平均より優れており、どんな武器の組み合わせにも対応できる。

辺境地域の開拓者 ナービス NAVIS

人類がレイヤードから地上に出た後、発展した企業。みずからの専有するナービス領において、新資源と呼ばれる資源の発掘に成功して以降、著しい成長を見せた。新資源を独占採掘していたが、新資源の調査を要求するミラージュが、強行調査、事実上の軍事侵攻を行ない紛争状態となる。

これに対し、ナービスはクレストとの関係を強化し、影から兵器や兵員の支援を受けることで対抗した。さらにナービスは新資源を利用した新しい兵器開発を成功させて、軍需産業に進出しようとしていた。そのため自社に足りない技術力を補おうと、キサラギと技術提携を行なう。こうして3大企業を巻き込む利害関係が成立したせいで、ナービス紛争は激化の一途を辿った。

もともとナービスは総合地域開発企業として、いち早く辺境地域の開拓に着手していた。創業者の一族が上層部を占めている親族経営で、意思決定が早い一方で、独特の理念がまかり通り、社会規範に対する意識が薄いという特徴があった。

ナービスの本社は新資源が発掘された土地の地方都市を、近代的な都市に作り変えたベイロードシティに存在した。ベイロードシティの周囲にはナービスが持つ辺境開発のノウハウを結集して、発電所やダムが建設された。これにより、ベイロードシティはナービスの政治、経済の中心として機能する。しかし砂漠という地形から食料の自給率が低いため、キサラギとバイオ技術の共同研究を行ない、砂漠を緑に変えようとしていたようだ。

順調に見えたナービスの成長だが、恐らく彼らが新資源と呼ぶ旧世界の特攻兵器が暴走し、ナービス領のすべてを焦土と化した。こうしてナービスの歴史は、その幕を閉じることとなる。

年表とAC技術

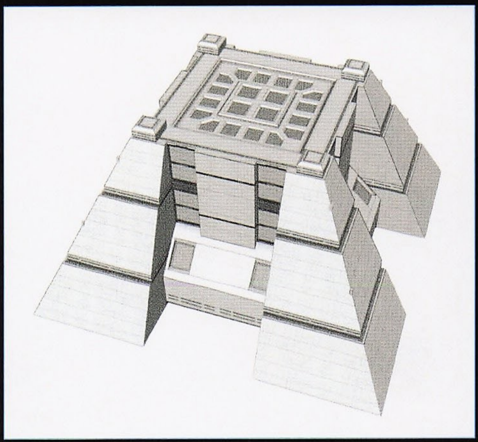
商号：NAVIS
本社：ナービス領
創立：0225年
資本金：3,430,000,000C
連結扶養人口：4,570,000名

発電所やダム

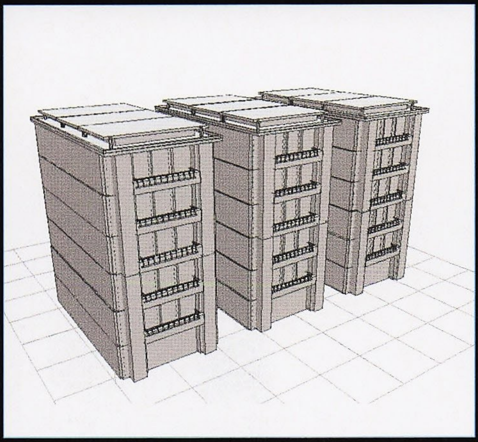
太陽光と地熱を利用したコローナ発電所、ベイロードシティのほとんどの水を供給するコイロス浄水場がある。これらふたつはベイロードシティの重要なライフラインであるため、常時厳重な防衛体制が敷かれている。

■ナービス所有施設

■ナービス所有施設



ナービス領のベイロードシティに建設してあったシェルター。地下には広大な空間が広がっており、1000人を半年以上収容できた。本来はミラージュの侵攻への備えであったが、実際には特攻兵器から避難するために使用された。



ベイロードシティの雑居ビル。映像は砂嵐を防ぐために、窓に着けられている鉄製のカバーが降りた状態。屋上には発電用のパネルが置いてあり、日照時間の長い砂漠の気候を利用して、ビルの電力をまかなっている。

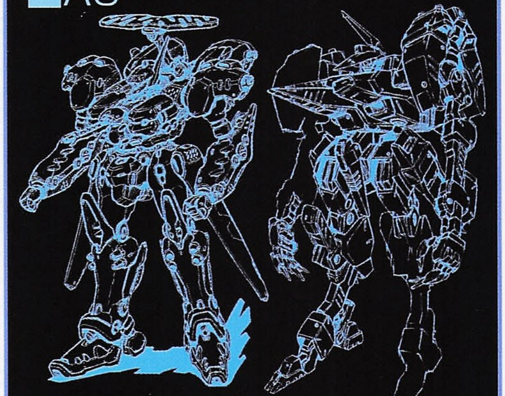
ナービス紛争に投入された兵器

現在進行中のアライアンスとバーテックスの争いを戦争と数えなければ、ナービス紛争は半年前まで行なわれていた最も新しい戦争である。

ナービス紛争後は特攻兵器の暴走で、新兵器の開発どころではなかった。そのため、現在の兵器はナービス紛争に使われていたものや、その改良版である。そのためナービス紛争で使用された兵器を見ると、現在の兵器への流れが読み取れる。

■AC

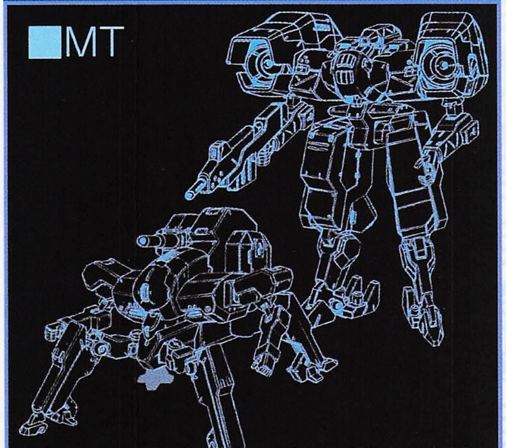
■AC



ACは誕生から基本的なフォルムをほとんど変えていない。ただし、それは外見上の話にすぎない。実際は任務や戦場に合わせて、細かい調整がされている。ナービス紛争では、砂漠地帯が主な戦場だったため、各パーツにはしっかりとした防塵処理が施されていた。

■MT

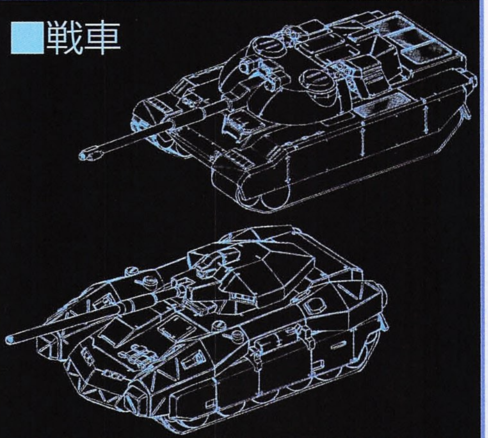
■MT



MTはACの汎用性に対して、局地、用途に特化された機体が多く生産されていた。左は狭い工場などで、壁や機械の間を歩き回り敵を攻撃するMTである。右は固定式の弾薬ポッドと繋がって、補給をしないで弾丸を撃ち続ける、拠点防衛用のMTである。

■戦車

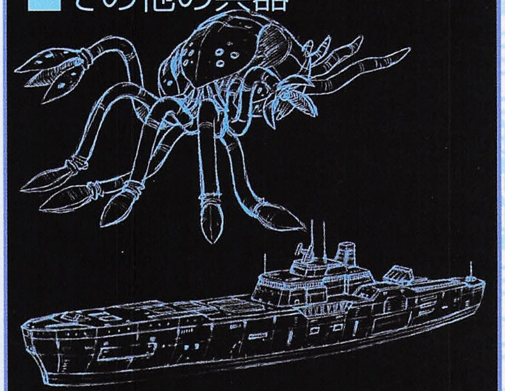
■戦車



MTやACに比べると、遥かに長い歴史を誇る兵器である。MTやACのような多面的な攻撃には対応できないが、MTやACに比べて安価で操縦が簡単なため、まだ使用されている。砲の威力はACの装甲に対しても有効なため、戦術によっては十分にACに対抗することも可能。

■その他の兵器

■その他の兵器



ナービス紛争には様々な兵器が投入された。生物兵器は人がレイヤードに住んでいた時代から研究されているが、実用性にコストが見合わないため、実用化されたという話は出てこない。また、ACは海洋での戦闘に向かないため、海での戦闘では巡洋艦が主役となる。

新兵器の開発

この時期に模索されていたのは、新兵器の開発ではなく、特攻兵器に対抗するための方策である。しかし、有効な対策が見つからないどころか、敵の正体も分からないうちに特攻兵器は消えてしまった。

ACの基本フォルム

ACの基本フォルムが変わらないことには、幾つかの理由が推測される。ひとつは、ACが最初から人型として設計された点だ。人型によって受けていた汎用性を捨てることによるメリットが見出せないわけである。もうひとつはメーカー側の工業的な理由である。大きく形を変えるということは、製造工程も大きく変えなくてはならない。それはいままで使っていた生産ラインが使えなくなることを意味する。もしこれから先、ACが現在のフォルムから大きく形を変えることがあれば、それはもはやACとは呼ばれず、新しい兵器として規定されるだろう。

地上を求め管理者に刃向かった組織 UNION

ユニオン

人間がまだレイヤードに住んでいた時代、管理者による管理に疑問を抱く知識階級が中心となって結成されたのがこのユニオンである。

当初は管理者による管理体制について意見を交換するというまっとうな集まりだったが、管理者による弾圧を受けて秘密結社化、武装化を進める。

その行動理念は、「管理者は狂っている」「狂った管理者は地上の自然環境が回復していることを隠し、人類をレイヤードに閉じ込めようとしている」という考えに基づいている。この考えを証明するデータを求めて企業のデータベースに侵入したり、地上復帰を求めて破壊活動を行なったりと、その行動はテロリストと変わりなかった。

しかし、実際に管理者は地上の環境回復を秘匿していたのだから、行動の是否を除けばユニオンは正しかったといえる。結局ユニオンは地上の土を踏むことなく管理者の軍勢によって滅ぼされる。だがその直前に彼らは地上の環境回復を示す証拠を手に入れ、グローバルコーテックスに管理者破壊の依頼を出す。そしてその依頼を受けたレイヴンが管理者を破壊し、レイヤードの時代は終わる。

■ユニオン本部



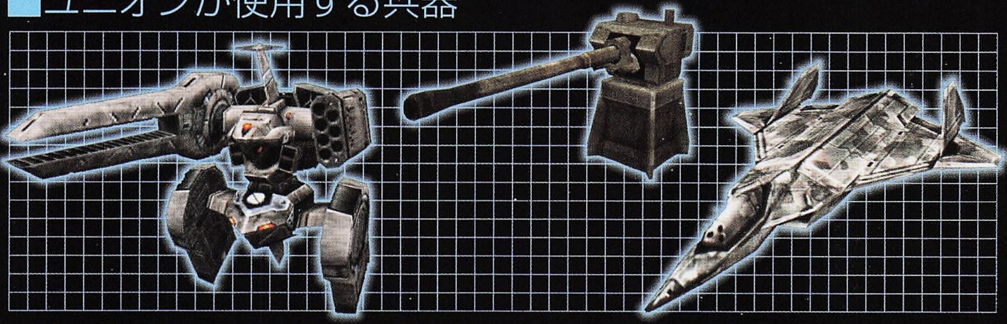
ユニオンの本部は、レイヤードの都市区と都市区の間にある解放区に存在した。解放区は都市区から離れるほど、厳しい地上の自然環境を模した地形になる。ユニオン本部はそのなかでも、密林を模した擬似自然環境のなかに存在していた。彼らはその地形を利用し、多数の砲台や罠を配置して要塞並みの防衛網を築いていた。その地形のため、企業の軍が彼らの本拠地を割り出すのは容易ではなく、また本部への襲撃も困難だったという。

管理者は狂っている?

管理者は狂っていた、と言われているがそれが真実かどうかは分からない。人類が地上に帰る時期を悟った管理者が、みずからを滅ぼさせるように仕向け、人類を地上へと復帰させたのではないかという意見もあるようだ。

■ユニオンが使用する兵器

■ユニオンが使用する兵器



上はユニオンがレイヤードで使用していた兵器である。基本的にはグレネード砲台のグラウルGや、迷彩MTとして当時の局地戦の主流だったカバルリーなど、ユニオン本部のあった密林での防衛戦を念頭に置かれている。そのなかには光学迷彩によって視認性を下げ、同時にレーダーからの隠密性を極端に上げたステルスACのフリュークも存在したという。その一方で、大量の戦闘機を保有していたりと都市セクションを急襲する用意も整えられていたようだ。

多くの謎を秘めた組織 AI LABORATORY

AI研究所

サイレントラインの調査が本格化した頃、AIによるACのコントロールが盛んに研究されていた。AI研究所もその研究を行なっていた組織だろうと推測される。しかしこの組織については謎が多く、実在した物的証拠が何ひとつ出てきていない。しかし、AI研究所と連絡を取ったという者が数多くいるため、AI研究所の名前は広く知られている。

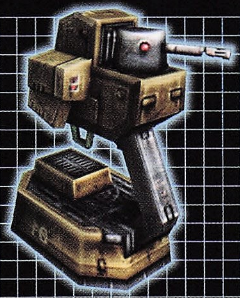
AI研究所の研究者から連絡を受けた者は、サイレントラインの調査関係者に多い。また、サイレントラインの調査を依頼されるような凄腕のレイヴンにも多くのコンタクトが取られていたという。その目的は不明だが、彼らは一様にサイレントラインへの侵入を誘うような発言をしたようだ。

謎の多い彼らだがAIの研究をしていたというのは事実のようで、それは3大企業のAI研究者が証言している。証言によると彼らと意見を交換するようになってから飛躍的に研究が進んだらしい。

このようにAI研究所とは多くの人物に影響を与えながら、世界のどこにも残らぬ組織。そのあり方には、まるでレイヤード時代の管理者のような、何者かの大いなる作為を感じる。

■無人機

■無人機



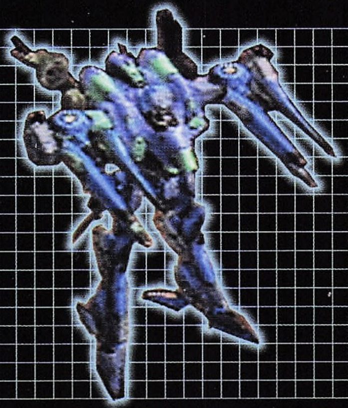
機体の外見では無人機かどうか区別はつかないが、熟練のパイロットは機体の動きで無人機かどうかの区別がつくという。



この時代にACのAIコントロールが研究された結果その他の無人機のAIにも反映され、その他の無人機の戦闘力も上がった。

■AI機の成長

■AI機の成長



AI機とはいえ、ACの各種パーツは通常のものとまったく同じものを使用する。そのため、コアにはAI機に必要ないと思われるコクピットも装備されている。このコクピットは必要がない訳ではなく、実はAIの成長に使用される。成長してないAI機は戦闘中に立ち止まったり、障害物を判別できずに衝突したりする。AIを成長させるには、人がこのAI機に乗って戦えばよい。そうすればAIは、人の操縦を学び取って成長していくのである。

熟練のパイロットが乗り、何度も戦いを経験させて成長させたAIは、やがて人間にも勝てる実力を持つ。こうなれば、まったく同じ構成にしたACにコピーしたAIを乗せることで、高いレベルの兵士を大量に作り出すことができる。技術的にこのことが可能になったからこそ、この時代にACのAIコントロールが流行したといえる。

まるで管理者のような

AI研究所の正体は管理者だったという意見もある。この説は、サイレントラインの中心に破棄されたレイヤードが存在したことから、真実味を持って語られるようになった。しかし、研究者たちにはこの内容は秘密とされている。

AI機の構成

AI機は普通一度構成を決めたら、機体のパーツは2度と変えることはない。これはパーツを変更すると、戦術が変わるためである。AI機はパーツが変わっても、前のパーツで学んだ戦術で戦う。そのため、せっかくAIが学習した戦術が、パーツの変化に対応できなくなるのだ。

目次
年表
レイヤードの歴史
地上復帰後の歴史
企業特集
旧世界兵器の謎
インタビュー

人類の運命を請け負ったレイヴン派遣組織 GLOBAL CORTEX

グローバルコーテックス

大破壊後、レイヤードの管理者として機能をはじめたDOVEが、人類を守るため発足させた組織がグローバルコーテックスであった。しかし移住完了直後の管理者が直接人類を指導する期間が過ぎると、この組織は独立してレイヴンを斡旋するネットワーク機構へと変化する。そして企業として発足したコーテックス社に運営が託された。

レイヴンの斡旋を行なうグローバルコーテックスは、その性質上中立の立場を維持していた。それゆえに対抗する組織同士が、互いの妨害工作をここに依頼することもあったという。

当時からレイヴンは貴重な戦力として期待されていた。グローバルコーテックスは、主力商品であるレイヴンの生存を重視するため、戦場における彼らの支援も行なった。その主な支援が戦場でのナビゲーションである。レイヴンは複雑な地形での任務を依頼される場合が多かったので、グローバルコーテックスはオペレーションルームと戦場を結び、作戦中の彼らをナビゲートした。レイヴンをサポートするオペレータは、レイヴンごとに担当者が決められていた。オペレータのなかには、作戦中以外にも企業同士の微妙な関係の推移を逐一レイヴンに報告する者もいたようだ。

グローバルコーテックスがレイヴン斡旋以外に行なっていた業務は、レイヴンの個人記録の管理、AC格納倉庫の賃借、企業とレイヴンの武器販売の仲介などが挙げられる。また、アリーナの運営も委任されていたらしい。さらに彼らは、レイヴンの力量をひと目で分かるよう、内部に独自のランキング制度を確立していた。ランキング上位のレイヴンほど危険で難易度が高いが報酬も高い任務を斡旋していったのだった。このようにレイヴンを多方面からバックアップしていたグローバルコーテックスだったが、管理AI『DOVE』が暴走した事件を皮切りに徐々に影響力をなくし、その役割をレイヴンズ・アークへ譲ることになる。

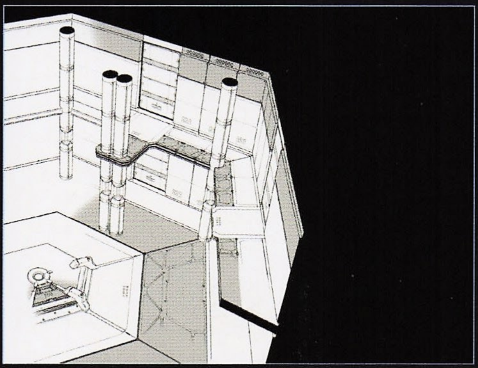
管理者が直接人類を指導する

大破壊から逃げ出してきた人々がレイヤードに大量に流れ込み、移住直後は非常に混乱していた。そのため管理者がひとりひとりの行動を直接指示し、状況を整理していった。グローバルコーテックスはこの時期にレイヤードの治安を守るためと、大破壊の影響がレイヤード内に及ばないように活動していた。

■地アリーナでの戦い

■アリーナでの戦い





上はグローバルコーテックスが運営していたアリーナの映像。アリーナは観客にとっては賭け試合であり、レイヴンにとってはランキングの上下を賭けた試合だった。ランキングが上の方がより報酬のよい仕事を受けることができたため、レイヴンたちは真剣に勝ち負けを競った。この当時はEXアリーナと呼ばれる、2対2で戦うルールも存在したようだ。EXアリーナではリーダーと僚機を決め、お互いのリーダーを先に撃破した方の勝ちというルールであった。

地球暦0203　アリーナランカー

グローバルコーテックスのアリーナではランカーはA～Eまでのランク付けがされ、そのなかで数字によって順位がつけられていた。A～Eまでのランクはそのままミッションのランクであり、例えばCランクのレイヴンはミッションのランクもCまでの危険度のものしか斡旋されなかった。最高ランクであるAランクのレイヴンは3人しか存在せず、アリーナの上位に君臨していた。

■RANK A-1 アルカディア

RANK A-1 アルカディア

搭乗者：エース



当時、無敗のままアリーナのチャンピオンとなったレイヴン。強化人間であり、脳で制御プログラムの一部を肩代わりしてブースタのエネルギーを効率よく調整、常に空中に浮かんで戦闘を行なう。空中からの狙撃は回避しづらく、多くの挑戦者を退けた。

■RANK B-1 ヘルハンマー

RANK B-1 ヘルハンマー

搭乗者：グランドチーフ



好機が訪れるまでじっと耐え、一瞬のチャンスに全火力を集中する戦術で多くのレイヴンに畏怖された。ミサイルを大量に搭載しており、空中からばら撒くようにミサイルを放つ。しかし何よりの武器は、どんな状況からでも諦めずに逆転を狙うその精神力であった。

■RANK B-7 テン・コマンドメンツ

RANK B-7 テン・コマンドメンツ

搭乗者：サイプレス

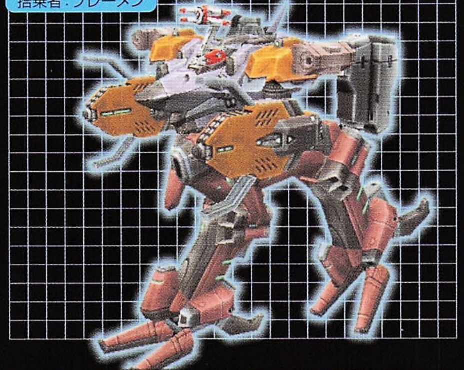


管理者を神のように信奉し、試合の前には管理者に祈りを捧げた変わり者のレイヴン。堅実な構成の機体は、相手に合わせて近、遠距離の両方で戦うことができた。特に得意なのはフロート脚部の機動力を利用して相手の死角に回り込み、チェインガンを叩き込む戦法だ。

■RANK C-3 マルチボックス

RANK C-3 マルチボックス

搭乗者：ブレーメン



垂直発射型、多弾頭型、地上魚雷型と多彩なミサイルを装備している。臆病な性格をしているせいか、敵に近づこうとせずにフィールドを逃げ回っていた。たまにパニックに陥ってミサイルを撃ちつくすことがあり、なかなかランキングを上げられなかったようだ。

ランキングリスト0203

A-1　エース
A-2　BB
A-3　ロイヤルミスト
B-1　グランドチーフ
B-2　ファンファーレ
B-3　コルレット
B-4　ワルキューレ
B-5　ノクターン
B-6　フライングフィックス
B-7　サイプレス
C-1　ファウスト
C-2　インパルス
C-3　ブレーメン
C-4　ファナティック
C-5　ミダス
C-6　ストリートエネミー
C-7　トルーパー
C-8　ホスタイル
C-9　トラファルガー
C-10　ミルキーウェイ
C-11　バッド・ブレイン
C-12　シャドーエッジ
C-13　OX
C-14　バーチェッタ
C-15　サンダーハウス
D-1　パーティープレイ
D-2　クライゼン
D-3　パイソン
D-4　スウィートスウィーパー
D-5　フラジャイル
D-6　ハードエッジ
D-7　フレア
D-8　ドロール
D-9　サバーバンキング
D-10　イエローボート
D-11　アスター
D-12　チェーンインパクト
D-13　フィクサー
D-14　バックブレイカー
D-15　パイロン
E-1　ツインヘッドW
E-2　ヴァイス
E-3　ゲド
E-4　カスケード
E-5　スネークウッド
E-6　ツインヘッドB
E-7　ストラスボルグ
E-8　ウェイクアップ
E-9　アデュー

新時代のレイヴン派遣組織 RAVENS' ARK

レイヴンズ・アーク

グローバルコーテックスからレイヴンの管理を受け継いだ組織。各企業からの依頼を受注し、レイヴンへとふりわける仲介業務を果たしていた。レイヴンを生業とする者は必ずレイヴンズ・アークからの認定を受け、機体の登録を行なった。

レイヴンズ・アークは、細かな規約や制約を設けずレイヴンを自由に動かせていたグローバルコーテックスと異なり、個人的な依頼の受注、企業との専属契約などを厳しく禁じていた。この禁を破った者には厳しい制裁措置が取られたという。

レイヴンズ・アークも特定の企業や団体と専属契約を行なうことなく、レイヴンの管理組織の伝統に従って、中立の立場を保ってきた。そのためレイヴンズ・アークの味方はいないし、積極的に敵対しようとする組織もいなかった。

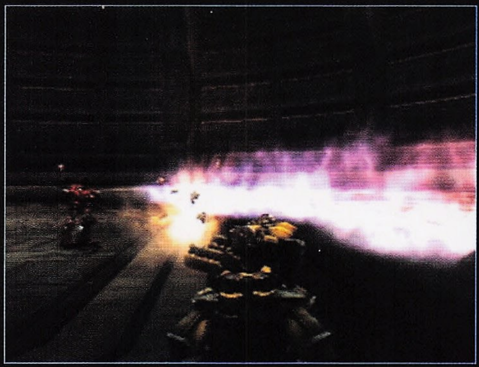
ところが、ナービス紛争の最中にレイヴンズ・アークの上層部が、権力を求めて企業に接触する。これを知った当時のアリーナランカーであるジャック・Oは、レイヴンは中立であるべきという思想からレイヴンズ・アークの上層部を糾弾。上層部と企業との癒着が判明し、組織の改変が行なわれた。しかし、その矢先に特攻兵器が襲来し、所属レイヴンが激減。組織は消滅する。

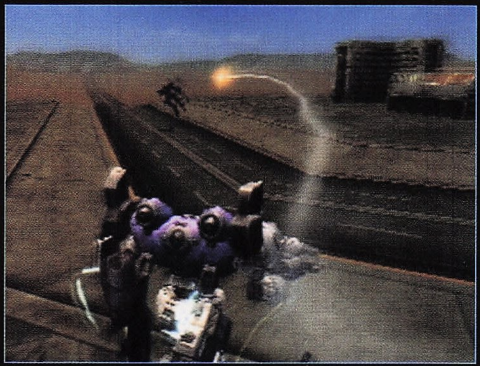
その後、特攻兵器が唐突に消滅すると、帰る場所をなくしたレイヴンは生活に必要な物資を巡って紛争の始まった各地へ散っていく。その一部は新たなる世界の統治機構たらんとするアライアンスに吸収され、アライアンス戦術部隊となった。

アライアンスは戦術部隊を使って紛争を強引に鎮圧し、各地の支配権を握っていく。やがてアライアンスによる支配が機能し始めたところに、ジャック・Oがアライアンスに反抗する組織バーテックスを率いて現われた。ジャック・Oもアライアンス戦術部隊と同じくレイヴンに参加を呼びかけ、戦力を増強していく。そして次第に、レイヴン対レイヴンという図式ができあがっていった。

■アリーナでの戦い

■アリーナでの戦い





レイヴンズ・アークはグローバルコーテックスから傭兵派遣業務とともに、アリーナの運営も引き継いだ。アリーナでの勝利の見返りは大きく、勝てば賞金とレイヴンポイントが手に入った。レイヴンポイントとは、レイヴンが依頼をこなすごとに手に入るポイントであり、困難な任務ほど多くのポイントがもらえる。アリーナのランキングはポイントが高い30人がランキング入りする方式で、上位になるとその知名度から、直接指名の依頼が入ることもあった。

組織の消滅

組織が消滅すると同時に、ジャック・Oも姿を消していた。しかし半年後、武装集団バーテックスを率いて、再び姿を現わす。バーテックスは世界の支配権を確立しようとしていたアライアンスの打倒を宣言し、激しく敵対している。アライアンスも、バーテックスも実戦力はレイヴンであり、互いに所属するレイヴンの人数、実力が戦いの勝敗を左右するだろう。

現在のアリーナ

レイヴンズ・アークが消滅した後も、アリーナは行なわれている。現在ではアリーナはVRアリーナと言って、仮想空間上でのACシュミレータを使用した戦闘の結果、ランキングを決定している。

地球暦0261　アリーナランカー

グローバルコーテックスのアリーナと違い、ランキングはレイヴンポイントのみで決まる。そのため、ランキングは誰かが依頼をこなすたびによく変動した。ランキングが上がるほど対戦相手もランキング上位の選手になっていくため、勝ち抜くことは辛くなる。しかし、ランキングが上位になればなるほど与えられる賞金とレイヴンポイントが増えるため、見返りは大きくなっていく。

■RANK 1　デュアルフェイス



機動力と火力を兼ね備えた万能型の機体を操る。武器も遠、中、近距離で使えるものが揃っており、隙がない。強化人間の能力で機体のバランスを制御し、2脚脚部なのに歩きながらグレネードキャノンを連射する。2位に圧倒的な差をつけて、長年1位に君臨した。

■RANK 3　ブレインウォッシュ



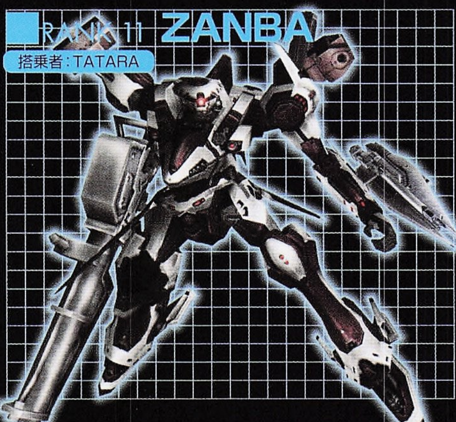
逆関節脚部を使用した機動力重視の機体。ブーストジャンプを繰り返して空中を移動しながら、スナイパーライフルを連射する。軽量な機体のため耐久力に劣るが、操縦の巧みさでランキングを登ってきた。特に距離によるライフルとミサイルの使い分けが上手い。

■RANK 4　アストロフィジック



高速機動で敵の死角に回り込み、バズーカの一撃を叩き込む。ジノーヴィーと同じく強化人間であり、バランスの悪いフロート脚部で動き回りながら、反動の強いレーザーキャノンを撃つことができる。防御力の弱さがネックとなり、4位より上に上がったことがない。

■RANK 11　ZANBA



軽武装の機体で、強力なブレードを中心に戦う。距離を離された場合はミサイルやバズーカで応戦するが、隙を見つけるとオーバードブーストで近づきながら、ブレードで斬りつけるという高等テクニックを見せる。剣豪を連想させるその戦いに、ファンが多い。

ランキングリスト0261

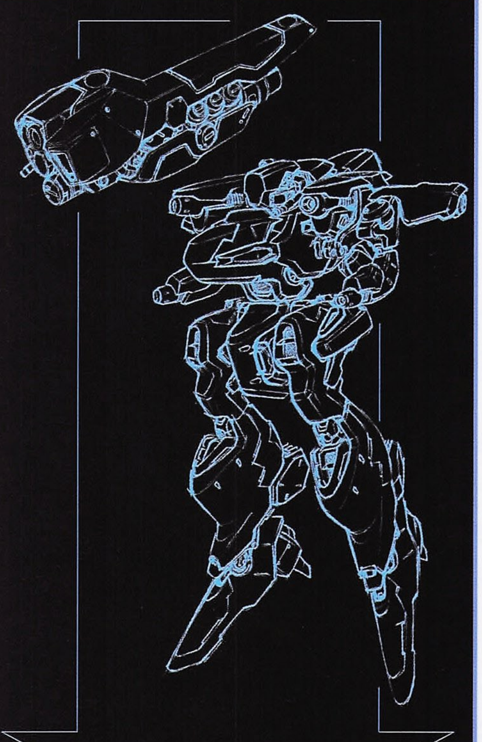
1　ジノーヴィー
2　MxS7HGS
3　Dr.?
4　セレスチャル卿
5　ジャック・O
6　烏大老
7　ライウン
8　轟ストラックサンダー
9　ピン・ファイアー
10　プリンシパル
11　TATARA
12　サバス
13　ガク・キリシマ
14　ムニール
15　ゴールディ・ゴードン
16　ラートシカ武威
17　トラッシャー
18　ヴェルンハント
19　クイン・クラフティー
20　フラージル
21　デューク・スキュータム
22　H／O／Z
23　パーシガー888
24　ピウ・モッソ
25　コープス・フール
26　ローナー・コーナー
27　トロット・S・スパー
28　ミズ・ウィリング
29　アモー
30　コールリミット

旧世代兵器の謎

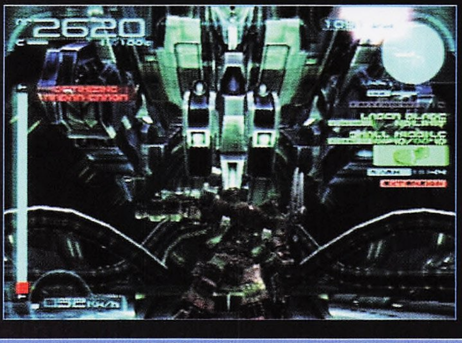
唐突に現われ、唐突に消えた特攻兵器たち。
彼らの正体は、旧世界の兵器と言われているが……

現在確認されている旧世代兵器

■旧世代の研究により生まれた巨大MT



旧世代の研究により
生まれた巨大MT

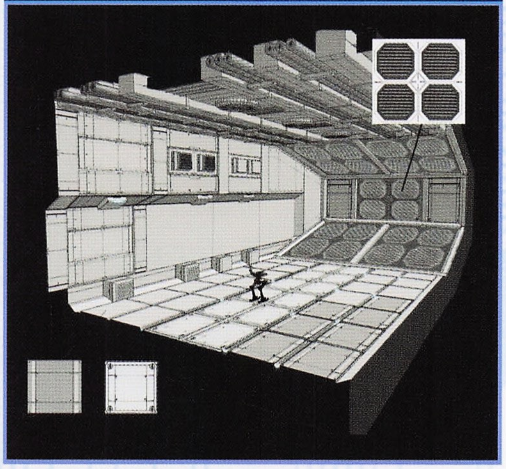


半年前に現われ、世界を破壊した特攻兵器こそ、ナービスが掘り当てた新資源ではないだろうか。ナービスが新資源の入手後に兵器開発を決定したこと、特攻兵器がナービスの鉱山付近から現われたことなどから、特攻兵器＝新資源である可能性は大きい。倒しても倒してもどこからか湧き出し世界中に広がる兵器など、現代の技術では作れず、特攻兵器はほぼ間違いなく旧世界の兵器と言える。

ナービスは資源を手に入れた訳ではなく、完全な形で残された旧世界兵器を研究し、その結果得られた旧世界の技術を自社の利益に繋げていたのかもしれない。しかしなんらかの事故で兵器が始動し、大量の特攻兵器が世界に解き放たれた。

左上の画像は、ナービス本社に侵入したレイヴンが持ち帰った特攻兵器のデータの一部である。そして左下がナービスの研究施設でレイヴンが遭遇した、巨大MTとしか言いようのない兵器である。この常識外れの大きさをしたMTこそナービスが旧世界の技術を応用して作り出した、軍事産業へ参入するための切り札だったのではないだろうか。

■旧世代の建造物



UNKNOWN

いままでに人類が遭遇した旧世界の兵器。そのうち人型の目撃例は1件しかないが、ナービスによる研究データが僅かに残っていた。もう一方のものについては、世界中の人間が目撃している。この特攻兵器は色も形も同じものが無限に湧き続け、自爆による攻撃で発見した建造物や生物を次々に破壊していった。

レビヤタン

ナービスから回収されたほんの僅かのデータのなかに、この巨大MTのコードネームが記載されていた。その名はレビヤタン。旧約聖書に登場する巨大な幻獣の名前である。ナービスがレビヤタンをどうするつもりだったのか。商品にするつもりだったのか、実験に使うのみだったのか、戦線に投入するつもりだったのか、真相は闇の中である。

旧世界の建造物

右下は特攻兵器が消え去った後にナービス領で発見された旧世界の建造物である。旧世界の特攻兵器はこの建造物の奥深くに眠っていたのだろう。しかし、通路の先は完全に破壊され、ほとんど原型を留めてはいなかった。

特攻兵器の襲来による影響

特攻兵器は、世界中でさまざまなものを破壊した。なかでも特に大きな被害をもたらしたのが、世界を結ぶ交通網とネットワークの寸断である。

特攻兵器が出現するまで、企業の権勢は世界を覆うと思われていた。しかしネットワークが消えた途端、それが幻であったことが判明する。交通網とネットワークが途絶えてしまえば、企業は住民を統治する術を持たないに等しかったのである。

特攻兵器が唐突に消えてしまった後も、疲弊を極めた企業は、なかなか社会の復興を進めることができなかった。そこで3大企業は再び世界を治めるため、連合統治機構アライアンスを作り出す。

旧世代兵器を理解するためのキーワード

大破壊

自然災害とも大戦争とも言われる大破壊だが、旧世界の兵器だと考えられる特攻兵器のもたらした被害を見ると、やはり大破壊は兵器によってもたらされたと思われる。今回世界に解き放たれたのは1種類だけだったが、それでも被害は酷いものだった。このような兵器が世界中で使用されれば、地上が人の住めない土地になった大破壊の被害の大きさもうなずける。

レイヤード

レイヤードもまた、旧世界の技術で作られている。人類がレイヤードに逃げたのは大破壊により、地上の環境が悪化してせいだとされる。しかし大破壊が兵器によるものだとすれば、今回現われたような特攻兵器の襲撃から身を隠すという理由があったのかもしれない。

■レイヤード構内



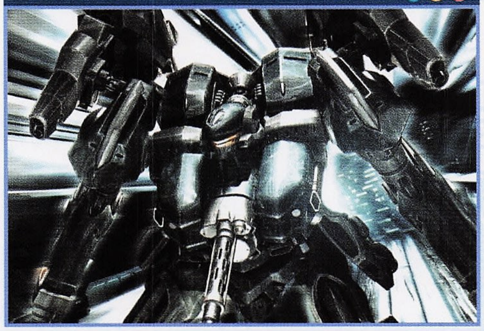
管理者

管理者の存在で分かるとおり、大破壊以前はAIによる集中管理が発達していたと予想される。もしかすると、どこかに特攻兵器を管理する存在がいるかもしれない。結局、特攻兵器の対策は見つからないままだったが、特攻兵器の管理者を見つけて制御することができれば、人類は特攻兵器の再来を恐れずに生活できるだろう。

レイヴン

管理者はグローバルコーテックスを生み出し、そこに所属するレイヴンによって討たれた。もしかしたら、管理者は地上に旧世界の兵器が残っていることを知っていたのかもしれない。そして、人間が旧世界の兵器に打ち勝つための力を与えた。その力こそがレイヴンだったと考えるのは、発想の飛躍だろうか。この仮定が正しいかどうかは分からないが、私たちが特攻兵器の再来に備える必要があることは確かだろう。

■レイヴンの操るAC



企業の思惑

今回の特攻兵器の襲来は、旧世界の技術を独占しようとした企業の思惑のぶつかり合いに原因の一端があると見られる。ミラージュはナービスが掘り出したと思われる旧世界の特攻兵器を奪い取ろうとし、クレストとキサラギはナービスに加担していた。そのような状況であったため、企業同士は特攻兵器の襲来に際し、上手く連携が取れなかった。互いに、特攻兵器による攻撃が敵対する企業の仕業ではないかと勘繰り、自社のみで対応しようとしたのである。その結果、世界は決定的な被害を避けることができなかった。今回のことで企業同士が反目していては、世界の危機にまったく対処できないことが分かった。アライアンスにおいてはその点を考慮し、企業の思惑によってのみ動いていた旧体制に代わる、新しい社会の仕組みを作る必要がある。

アライアンス

アライアンスは現在、各地の紛争を治めるとともに、急ピッチで復興を進めている。しかし、依然として交通網とネットワークが寸断した地域が多く、食糧不足で困窮している市民も多い。

レイヴンの操るAC

左はレイヴンの操るACである。正体不明の兵器にまともに対抗できたのは、レイヴンだけだったようだ。特攻兵器の再来の対抗策に関して、レイヴンが何らかの役割を果たす可能性は大きい。

インタビュー
「旧世代の希望と絶望」
科学者ジョン・ポーター氏

ポーター氏はキサラギの旧世界研究所の研究員であり、特攻兵器の行動の法則性に対する論文で一躍脚光を浴びることになった。今回の特攻兵器の襲来について、歴史と兵器の双方に詳しいポーター氏に、"旧世界の希望と絶望"と題してインタビューを行なった。

—— 旧世界の希望と絶望とは、ポーター氏の特攻兵器に関する論文の言葉です。序文のなかの一節でしたが、何故このような表現をされたのですか？

「相応しいと思った。特攻兵器は直接ではないかもしれないが、大破壊を起こした兵器と近しい時代のものだろう。兵器は旧世界を滅ぼしたもの、絶望をもたらしたものだ。しかし、現在の世界まで残った旧世界の物品はその兵器だけ。つまり旧世界の人々は我々子孫に対して、特攻兵器を通してしかメッセージを伝えられない。それだけしかないが、伝わらない訳ではない。それが希望だ」

—— 抽象的なお話ですね。メッセージとは、つまり何を表わしているものでしょうか。

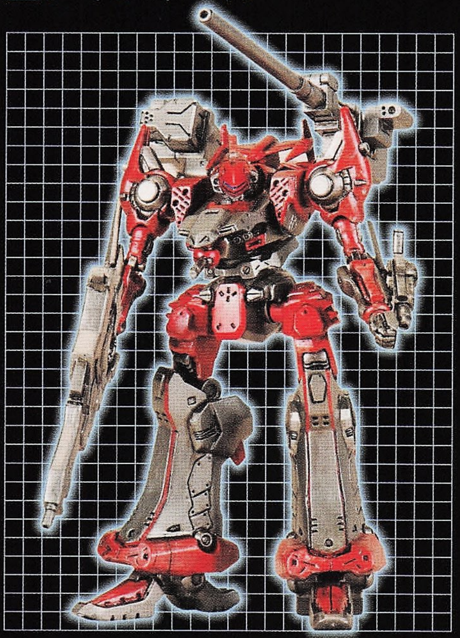
「抽象的なのは僕がわざと逆側の視点からものを言ったからだ。実際には旧世界の人間がメッセージを伝える訳ではなく、現在の人間が特攻兵器を調べることで当時のことを知ることができる、という表現が正しい。そうすれば、当時の人々の暮らしぶりや、当時の生産についてなどを知ることができるだろう。すなわちそれがメッセージだ」

—— 大破壊についてはどうお考えですか。大破壊は兵器によるものでしょうか、それとも自然災害や隕石の落下などによるものとお考えでしょうか。

「兵器だろう。ただの自然災害とは考えにくい。自然災害にしても、そこには何らかの人的要因が絡んでいるはずだ。例えば、環境破壊が行き過ぎたせいで起こった予測不能な大災害とか、災害のために不可抗力で兵器が起動してしまったとかだな。大破壊が起こった時には、あの特攻兵器もいたのかもしれない。そして現代と同じように建物や人を破壊していったのだろう。そう考えたときに、ふとあることに

■ナインボール

■ナインボール



特攻兵器が襲来する直前、レイヴンたちの噂になったひとつの組織があった。特攻兵器の襲来による混乱で、この組織の正体は闇に埋もれてしまったが、その組織はレイヴンを集め、アリーナを開き、同時にレイヴンの力を試す試験を行なっていたようだ。

上は試験を受けるレイヴンが最後に戦う、ナインボールと呼ばれた機体である。実際にそのアリーナに参加していたというレイヴンの証言を参考に、できる限り機体の構成を再現してみた。

証言によるとナインボールは3連射のリニアライフルを使ったり、通常の機体の倍の耐久力を持っていたりと、常識外れの性能を有していたという。

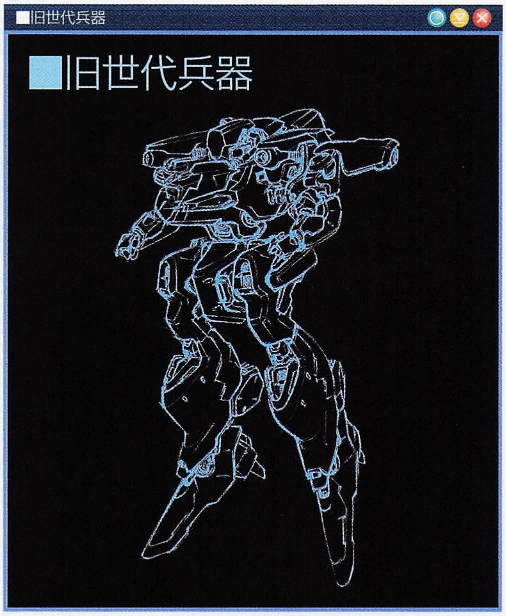
その性能が真実ならば、ナインボールには旧世界の技術が使われていた可能性がある。もし旧世界の技術を研究していたナービスがこのような兵器を開発していれば、兵器市場を席巻できただろう。

ジョン・ポーター略歴

考古学者。新中央地区に生まれ、私立の学園で大学までをエスカレーター式に上る。しかし教養学部だった大学時代に考古学に魅了され、世界中を飛び回って、遺跡の調査隊にアルバイトとして加わるようになる。そのうちにキサラギから声がかかり、旧世界研究所の研究員に就任した。

特攻兵器に関する論文

ポーター氏が発表した論文。特攻兵器が大破壊前の兵器であるという前提の下に、特攻兵器の行動法則についての研究がまとめられたもの。



思い当たった。大破壊当時と現代の条件が同じわけはないということだ。もしかしたら、現代の建築物のなかにはやつらが破壊対象だと認識しないものがあるかもしれない」

――それが研究のきっかけとなった訳ですね。

「そうだ。それからは特攻兵器に襲われた地域があればそこに行き、破壊された跡をくまなく調査した。そして破壊されていない建物の共通点を探したのだが、そう簡単に法則性は見つけられなかった。サンプルの数も足りなかったしな」

――それで、どうされたのですか。

「破壊された跡ではなく、破壊される過程を見に行った。つまり、やつらが次に襲いそうな街や、やつらの攻撃に耐えている街に行き、破壊活動をしている最中を映像に収めた。ビルの中にいるときに、外壁に体当たりされたこともあるよ」

――まさに命がけの研究という訳ですね。何か劇的な発見や、研究に役立つ情報はありましたか。

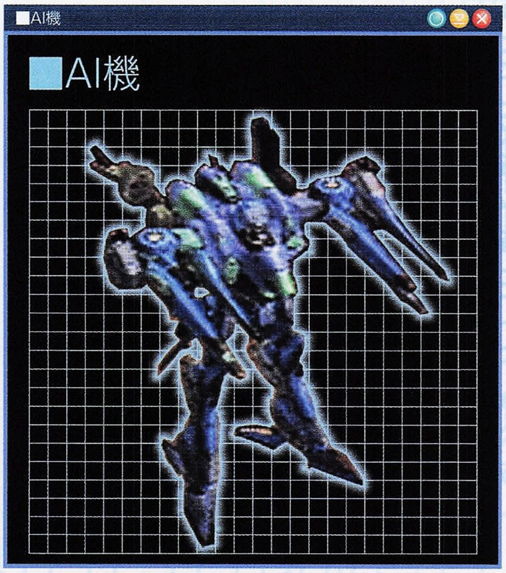
「まず発見したのは、彼らに行動の優先度がある点だ。建築物や車などを無作為に破壊しているように思われている特攻兵器だが、警備部隊のMTや戦車などが近づくと、一斉にその迎撃に向かう。しかも、誰がどれに向かうということが、一瞬で決まるようだった。動きのいいACには、より多くの特攻兵器が向かう。まるで社会性のある昆虫のように群としての意志を持っているように見えた。そうやって調査を進めた結果、彼らがレイヤードの管理者が操る部隊そっくりであることが分かったんだ。非常に優れたAIによる集中管理。思うにそれが旧世界の技術的特徴じゃないだろうか」

――それは、特攻兵器たちもAIによって管理されているということでしょうか。

「恐らく間違いないだろう。ひとつひとつが判断して動いているにしては、動きが組織的にすぎるからね。どこかに特攻兵器を操る管理者みたいなAIがいるのかどうか、その方式までは専門家じゃないから分からないんだがね。唯一その情報を握っていたであろうナービスなんか、跡形も無く破壊されているみたいだし……」

――AIによる集中管理が旧世界の技術的特徴というのは、どういった意味でしょうか。

「旧世界ではその方式が発達していたのではないかという予測だね。ひとりの絶対的なAIがあって、そのAIが総合的に事柄を管理する。例えば住宅を考えた場合、その住宅を管理するAIがいる。テレビをつけるのも、トイレを流すのも、自動調理器を動かすのも、扉を開けるのも全部そのAIが一括して管理している訳だ。それをそのまま、都市全体に広げたも



特攻兵器の画像

左のものは特攻兵器の画像である。特攻兵器に関して分かっているのはこのような見た目だけであって、内部の構造や素材などは何ひとつ判明していない状況である。

大破壊の原因

インタビュー中にあるように、大破壊の原因には兵器によるもの、つまり戦争によるものと、災害によるものというふたつの意見がある。現在ではほぼ戦争という意見で固まりつつあるが、まだ論争が終わった訳ではない。

管理者が操る部隊

管理者がネットワークを介して、無人のMTやACを操る部隊。非常に高い戦闘力を有していたと伝えられる。

のが管理者だね。もちろんこんなに言うほど単純ではないだろうし、この方式はAIがちょっと動作不良になっただけで何ひとつできなくなってしまうという根本的問題をはらんでいる。だから色々な改善策はあったのだろう」

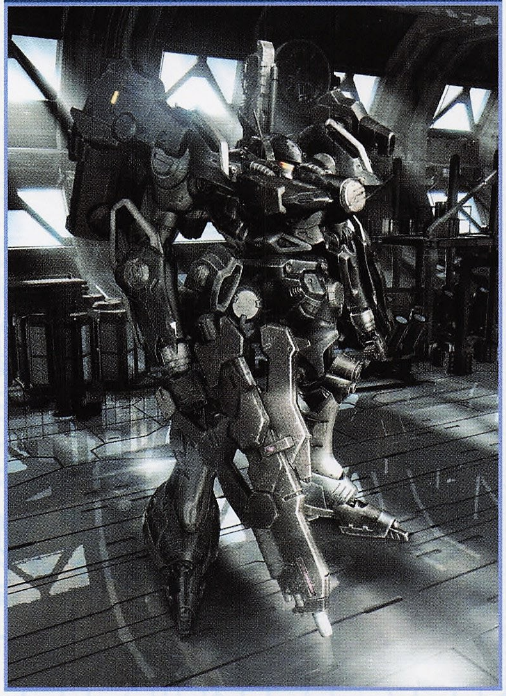
――その世界では、人間よりAIが偉いということでしょうか。レイヤードの生活というものは私には想像できませんが、AIに支配されていたのでは？

「それは誤った認識だろう。AIは都市機能そのものを管理していたが、個人の自由にまでは干渉しなかった。管理者はその原則を破りだしたが故に、狂っていると判断されて破壊されたんだ。偉い偉くないではなく、そういう役割を与えられていた。どちらかというと、休み無く働かされているわけだから、待遇は悪いと言えるかもしれない」

――待遇ですか？

「そうだね。レイヤードでは数百年の間、管理者は一睡もせずに立派に務めを果たしている。これが生身の人間なら、その仕事の対価は天文学的な金額になるだろう。レイヤードの管理に対する報酬っていうのは、多分高いだろうし」

■レイヴンの駆るAC



――しかし、AIと人間は違います。

「確かに違うね。だから人間とは扱いも違うし、どちらが偉いも偉くないもない。ただし、大破壊前の技術ならどんなAIがいてもおかしくはない。人間のように音声で会話し、複雑な思考が可能で、人格さえも持っているAIがいたかもしれない。そうであれば、基本的人権に準ずるAIの権利のようなものも生まれたことだろう」

――まるでファンタジーのお話を伺っているような気がします。考古学というものは、ファンタジーに近しいものなのでしょうか。

「大破壊前の世界というものは、とにかく情報が不足している。だから現在あるものから推測していくしかない。重要なのは想像力だという点で、ファンタジーとは立場が近い。ただファンタジーと違う点は、この世界を探せば実際に過去の世界に繋がる情報が見つかるという点だ。今回の特攻兵器の発掘は残念な結果に終わったが、今後同じように大破壊前に繋がるものが発掘されるかもしれないという事実が明らかになった。それが私たちにとっては救いだ。もしかして、先ほど話した人間に近いAIなんかが出てきたら、一気に過去の世界のことがAIの口から聞けるかもしれない」

――最初に仰っていた、旧世界の希望ですね。

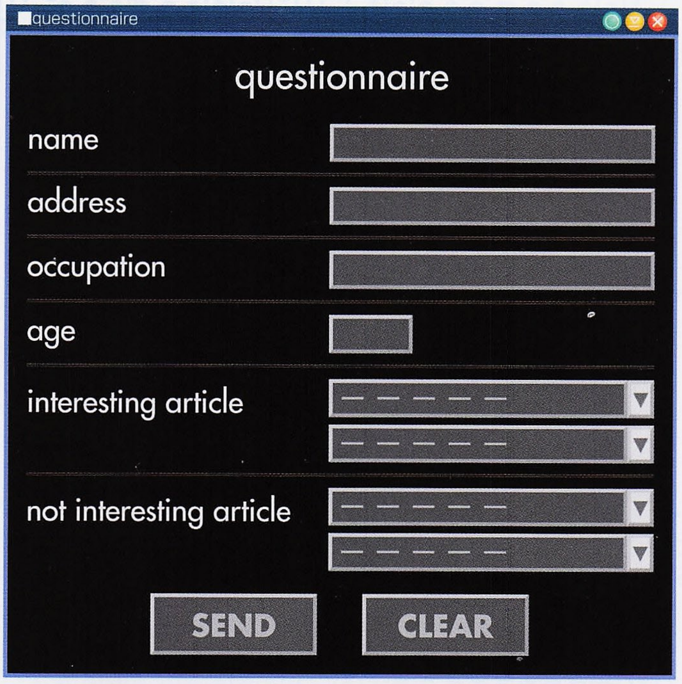
「私も見つかることを希望するよ。希望は兵器の形をしているより、そういった物の方がよい。ただし、AIは希望となる可能性と同時に絶望であった可能性も持っている」

――どういった意味での絶望でしょうか。兵器と同じく、大破壊に関わったという意味ですか？

「そうだ。先ほどAIによる一括管理は、AIの不調ひとつですべてが立ち行かなくなるという話をしたと思う。大破壊前のAI技術は信頼性が非常に高いようだが、事故の確率は常に0%にはならない。もし、兵器を管理しているAIに何らかの事故や犯罪者の介入が起こってしまったら、大破壊は簡単に起こるんじゃないだろうか。あくまで推論だがね。特攻兵器による破壊は酷いものだった。これを繰り返すわけにはいかない。そのためにも、我ら考古学者が一層励む必要があるだろう」

管理者の破壊

管理者を破壊したものは、レイヴンの駆るACであった。ACは大破壊前の技術などまったく関係なく、レイヤード内で誕生した大破壊後を象徴する兵器である。そしてグローバルコーテックスを作り、レイヴンを生んだのは管理者であった。つまり管理者は自分のなかで生まれたもの、自分の手で作ったもので破壊されたといえる。



アーマード・コア EXTRA GARAGE VOL.2
ワールドクロニクル（下）

2005年10月8日　初版発行

発行人　浜村弘一
編集人　青柳昌行
編集長　森　ユキ
副編集長　比企利至
業務部　青木孝道 / 中井優一
営業部　後藤　剛 / 酒井朋喜 / 堂前秀隆 / 高田聖

編　集　スタジオ因果横暴
執　筆　澤見　剛
デザイン　高島"disir"ヒロキ
撮　影　スタジオT
制　作　株式会社エンターブレイン メディアミックス書籍部
ホビー企画グループ

協　力　株式会社フロム・ソフトウェア

印　刷　共同印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電　話　0570-060-555（代表）

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本製品の使用上の注意は外箱に記載されています。
●この冊子は公式設定に基づいて制作されておりますが、一部、制作側による創作が含まれております。
© 1997-2005 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
© 2005 ENTERBRAIN,INC.

本体価格は外箱に表示してあります。

ISBN4-7577-2399-7
Printed In Japan

本製品の内容・不良交換についてのお問い合わせ先
株式会社エンターブレイン　カスタマーサポート
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話：0570-060-555
お問い合わせ受付時間：
月曜日～金曜日（土・日・祝は除く）12：00～17：00
Eメール：support@ml.enterbrain.co.jp

ARMORED COREの世界観

ゲームソフトアーマード・コアシリーズは、1作目となるアーマード・コアからアーマード・コア2アナザーエイジまでと、アーマード・コア3以降で世界観が異なっている。この本はアーマード・コア3以降の世界観に沿って書かれており、それ以前の世界観とは関係がない。読む際にはその点に少し注意しておこう。

enterbrain